

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan dunia yang semakin kompleks, Indonesia sebagai salah satu bangsa yang mengalami tantangan cukup berat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat menjadi wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini sejalan dengan arti pendidikan itu sendiri, bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik.¹

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar di kelas. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan Nasional yang 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat,

¹Tatang S., *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h.14.

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam suatu pelaksanaan pendidikan adalah kemampuan berhitung. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.”³ Hal tersebut diterapkan melalui proses pembelajaran matematika yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Melalui mata pelajaran matematika, diharapkan warga masyarakat dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran matematika sangatlah penting. Setiap siswa harus mampu menguasai konsep matematika, karena ilmunya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan, Allah SWT menjelaskan di dalam Alquran surah Al-Isra ayat 12 yang berbunyi:

وَجَعَلْنَا اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ آيَاتَيْنِ ۗ فَمَحْوِنَا آيَةَ اللَّيْلِ وَجَعَلْنَا آيَةَ النَّهَارِ

مُبْصِرَةً لِّتَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ وَلِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۗ

وَكُلَّ شَيْءٍ فَصَّلْنَا لَهُ تَفْصِيلًا ﴿١٢﴾

²Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, *tentang SISDIKSI & Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Serta Wajib Belajar*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), Cet Ke-1, h. 6.

³ *Ibid*, h. 6

Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy menjelaskan dalam bukunya *Tafsir Alquranul Majid* Jilid 2, bahwa Allah menjadikan malam tidak bercahaya atau gelap gulita dan menjadikan siang terang benderang dan terlihatlah semua benda yang ada dan menghidupkan kemauan bekerja serta kemauan bergerak. Allah melakukan yang demikian itu agar kamu dapat mencari rezeki pada siang hari yang diberikan oleh Tuhanmu. Sebab rezeki itu hanya diperoleh dengan berusaha dan bekerja serta Allahlah yang memberikan taufik. Allah buat pula yang demikian itu supaya kamu dapat mengetahui bilangan tahun dan perhitungan bulan dan hari. Seandainya malam dan siang terus menerus, tentulah kita tidak dapat mengetahui tahun dan perkiraannya.⁴ Perubahan siang dan malam ini sangat berguna bagi manusia untuk mengetahui bilangan tahun, bulan, dan hari serta perhitungannya. Berdasarkan ayat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perlunya pengetahuan tentang perhitungan dalam menjalani kehidupan ini dengan memperhatikan kejadian-kejadian alam sebagai bukti kebesaran Allah SWT.

Begitu pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, sudah seharusnya matematika dijadikan sebagai kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. Namun hingga saat ini, matematika masih menyisakan persoalan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Sebagian besar siswa meanggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Hal demikian bisa saja disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan maupun penggunaan strategi dan metode yang monoton oleh guru sehingga membuat

⁴Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy, *Tafsir Al-Qur'anul Madjid An-Nur Jilid 2* (Jakarta: Cakrawala Publishing, 2011), h. 638-639.

siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Secara umum, siswa akan terangsang untuk belajar apabila melihat situasi belajar yang sesuai dengan kebutuhannya dalam suasana yang menyenangkan. Seperti pendapat Kline yang mengemukakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.⁵ Oleh karena itu, sangat dibutuhkan adanya kreatifitas dan inovasi yang terus menerus dari guru dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Guru harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Hasil belajar yang meningkat dari sebelumnya adalah bagian dari tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur siswa apakah sudah mengerti dan menguasai materi pelajaran yang diberikan atau belum. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang disebut proses belajar.⁶

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu kemampuan menggunakan strategi pembelajaran. Strategi merupakan komponen yang sangat penting sebelum melaksanakan pembelajaran, karena strategi merupakan perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan adanya strategi pembelajaran maka proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan akan berjalan dengan baik. Dalam menggunakan strategi pembelajaran, seorang

⁵W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grasindo Persada, 2004), h. 83

⁶Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2013), h.14.

guru harus dapat menyesuaikan antara strategi yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada.⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Wahda Nasyra selaku guru pengampu mata pelajaran matematika di kelas VI SDN Palampitan Hulu Sungai Utara (HSU), diperoleh informasi data nilai ulangan harian siswa dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VI belum menunjukkan hasil yang maksimal. Sebanyak 11 siswa (55%) di kelas tersebut belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yaitu 60. Hanya 9 siswa (45%) yang telah mencapai nilai KKM. Dalam wawancara ini, Ibu Wahda Nasyra menyebutkan bahwa masalah siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat antara lain mereka masih kesulitan dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dalam bentuk bilangan negatif. Siswa juga mudah lupa dan sering kebingungan dalam memecahkan soal yang berbeda dengan yang pernah dicontohkan guru serta tingkat ketelitian siswa yang rendah dalam mengerjakan tugas. Tidak hanya itu, siswa juga masih bingung dalam menentukan jenis operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dalam bentuk soal cerita.

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi dengan aktivitas guru didalam proses pembelajaran yang hanya menerapkan langkah-langkah pembelajaran secara konvensional, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan kurang variatif. Hal seperti ini tentu akan berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak

⁷Darmawan Harefa, "Peningkatan Strategi Hasil Belajar IPA Fisika Pada Proses Pembelajaran Team Gateway", dalam *Jurnal Ilmiah Aquinas*, Vol. 3 No.2 2020, h. 162-163.

terlalu banyak mengalami peningkatan, bahkan bisa saja merosot dan lebih rendah dari hasil sebelumnya. Pembelajaran yang dilaksanakan demikian membuat siswa terkesan pasif dalam kegiatan belajar mengajar, cenderung mudah bosan sehingga proses pembelajaran yang terjadi kurang optimal dan hasil belajar yang didapatkan pun kurang maksimal karena apa yang didapat siswa tidak bertahan lama. Pembelajaran dengan metode diskusi dan kelompok memang sudah beberapa kali dilakukan oleh guru. Dalam pembelajaran kelompok yang biasa diterapkan oleh Ibu Wahda Nasyra di kelas VI SDN Palampitan HSU masih belum berjalan efektif, beliau mengatakan ada beberapa siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran kelompok. Mereka hanya mengandalkan temannya yang lebih pandai atau rajin sehingga mereka tidak bekerja dalam kelompok. Hal ini menyebabkan meskipun nilai kelompok mereka bagus, terkadang beberapa siswa dalam kelompok sebenarnya kurang memahami materi pelajaran.

Alternatif pembelajaran yang dianggap cocok apabila diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menjawab permasalahan di atas dan untuk mengefektifkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan melibatkan individu siswa serta menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu strategi pembelajaran *team gateway*. Strategi pembelajaran *team gateway* atau pelepasan tim merupakan cara pengajaran yang dikembangkan atau ditingkatkan untuk menciptakan tim-tim belajar secara bersama untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Dalam pelaksanaan strategi ini, siswa tidak hanya sekedar berkelompok dalam menyelesaikan tugas, karena dalam strategi ini menekankan pada adanya aktivitas

dan interaksi antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran. Strategi pembelajaran *team gateway* ini mampu meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa, meningkatkan kerjasama antar tim, dapat mengerjakan tugas dengan cepat serta membantu melakukan kegiatan-kegiatan membangun tim yang kuat dari permulaan hingga akhir pembelajaran.⁸ Hasil penelitian yang dilakukan oleh Helfitri pada tahun 2012 telah membuktikan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *team gateway* ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Strategi pembelajaran *team gateway* ini kemudian dikombinasikan dengan strategi *fishing game* (memancing ikan) oleh peneliti agar suasana pembelajaran terkesan menarik, tidak membosankan dan terasa menyenangkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memancing soal yang terdapat pada ikan. Hal ini akan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga pembelajaran matematika yang biasanya tegang dan membosankan dapat diubah menjadi situasi yang menyenangkan.⁹ Adanya kombinasi strategi pembelajaran ini diharapkan dapat menjadikan siswa untuk mampu bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompok dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan efektif.

Setiap siswa bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka sebagaimana terhadap diri mereka sendiri. Kombinasi strategi

⁸Melvin, L Silberman, *Aktive Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Yappendis, Edisi Revisi, 2009), h. 61.

⁹Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2015), h.230.

pembelajaran *team gateway* dan strategi *fishing game* ini juga sesuai dengan prinsip Islam yaitu tolong-menolong dalam kebaikan dan ketakwaan. Dalam hal ini yang di maksud dengan tolong menolong. ialah tolong menolong dalam belajar mengajar (pendidikan) pada sebuah diskusi kelompok siswa, sebagaimana tertuang dalam surah Al-Maidah ayat 2 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا

الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِنْ رَبِّهِمْ وَرِضْوَانًا ۚ وَإِذَا

حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا ۚ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَا نُ قَوْمٍ أَنْ صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ

الْحَرَامِ أَنْ تَعْتَدُوا ۚ وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۚ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ

وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Ayat tersebut menjelaskan bahwa semua perbuatan dan sikap hidup membawa kebaikan kepada seseorang (individu) atau kelompok masyarakat digolongkan kepada perbuatan baik dan taqwa dengan syarat perbuatan tersebut didasari dengan niat yang ikhlas. Tolong-menolong merupakan satu bentuk harapan bahwa semua pribadi muslim adalah sosok yang bisa berguna/menjadi partner bersama-sama dengan muslim lainnya. Hal tersebut sesuai dengan strategi pembelajaran *team gateway* dan *fishing game* yang mengutamakan sikap saling

tolong-menolong untuk menyelesaikan soal atau tugas yang diberikan dalam berkelompok.

Pemisalan bilangan negatif yang sulit untuk di realkan menjadi kendala dalam pemahaman siswa. Karena sifatnya yang abstrak, maka diperlukan alat peraga atau benda-benda yang menjadi perantara yang berfungsi untuk mengkonkritkan sehingga lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu alat peraga yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar matematika siswa khususnya dalam materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif adalah keping bilbul. Alat peraga ini dapat mendorong siswa lebih aktif serta mempunyai pengalaman yang bermakna dalam menerapkan konsep matematika khususnya dalam konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat positif dan negatif, sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.¹⁰ Kehadiran alat peraga mempunyai arti yang sangat penting dalam pembelajaran, karena konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkrit. Hal ini senada dengan pendapat Rostina Sundayana yang mengatakan bahwa salah satu jembatan agar peserta didik mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan alat peraga.¹¹

Kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan memberikan kesan yang kuat kepada siswa.

¹⁰Yuyun Windiastuti, "Pengembangan Alat Peraga Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Keping Bilbul untuk Kelas VI SD/MI", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), h. 3. http://digilib.uin-suka.ac.id/27209/1/13480081_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf diakses di Amuntai, 22 April 2020.

¹¹Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 26.

Sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.¹² Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **”Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran *Team Gateway* yang Dikombinasikan dengan Strategi *Fishing Game* Berbantuan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN Palampitan Hulu Sungai Utara”**

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai judul penelitian ini dan untuk memperjelas maka penulis perlu memberikan penjelasan beberapa istilah dalam ruang lingkup signifikansi judul penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya). Sehingga dapat diartikan adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai.¹³ Strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat akan dikatakan efektif apabila ada perubahan hasil belajar siswa kelas VI SDN Palampitan HSU pada tes akhir. Efektivitas dalam penelitian ini diukur atau diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji statistika.

¹²Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 82.

¹³E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h.

2. Kombinasi adalah gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan, dan sebagainya).¹⁴ Jadi kombinasi dalam penelitian ini adalah gabungan strategi pembelajaran *team gateway* dengan strategi *fishing game* pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
3. Strategi pembelajaran *team gateway* atau pelepasan tim adalah cara pengajaran yang dikembangkan atau ditingkatkan untuk menciptakan tim-tim belajar secara bersama untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.¹⁵ Strategi ini dimulai dengan meminta siswa duduk pada tim, setiap tim akan mendapatkan tugas yang harus dipahami dan dikerjakan bersama tim masing-masing. Setelah selesai mengerjakan tugas, tiap tim mengadakan pelepasan tim, dengan mengunjungi tim lain dengan membentuk tim baru secara berpasangan. Setelah selesai, tiap tim diminta untuk menggabungkan hasil kerja tim dan mengumpulkannya ke depan kelas.
4. Strategi *fishing game* atau memancing ikan adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa dengan cara memancing soal yang tertempel pada ikan. Dasar penggunaan strategi ini adalah aktivitas sebelum menjawab soal, agar pembelajaran tidak menjenuhkan dan terasa menyenangkan serta membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.¹⁶
5. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan guru yang berfungsi membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu siswa dalam proses

¹⁴*Ibid*, h. 347.

¹⁵Melvin, L Silberman, ..., h. 61.

¹⁶Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya ..., h.230.

belajarnya.¹⁷ Alat peraga yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah alat peraga yang berhubungan dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yaitu keping bilbul.

6. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.¹⁸ Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang dapat diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes objektif berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa.
7. Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika yang ada di kelas VI materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
8. Operasi hitung bilangan bulat adalah suatu bilangan yang terdiri atas himpunan bilangan negatif $\{ \dots, -3, -2, -1 \}$, nol $\{0\}$, dan himpunan bilangan positif $\{1, 2, 3, \dots\}$. Operasi hitung pada bilangan bulat terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat.¹⁹ Namun yang lebih ditekankan dalam penelitian ini adalah tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

¹⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), h.10.

¹⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 2009), h. 22.

¹⁹Nia Karnita dan Eka Fitriani, *Big Book Matematika*, (Jakarta: Cmedia, 2018), h.1.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang di maksud judul tersebut adalah suatu penelitian berupa seberapa besar efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga keping bilbul terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di SDN Palampitan HSU.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas VI SDN Palampitan HSU?
2. Apakah strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas VI SDN Palampitan HSU?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas VI SDN Palampitan HSU.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas VI SDN Palampitan HSU.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti untuk mengambil judul ini adalah:

1. Melihat dari fenomena yang terjadi, masih banyak ditemukan permasalahan dalam mengajar khususnya pada pembelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran harus dioptimalkan.
2. Mengingat pentingnya penggunaan strategi pembelajaran dan alat peraga dalam proses belajar mengajar di kelas sebagai faktor penunjang keberhasilan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.
3. Peneliti berasumsi bahwa kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga keping bilbul ini sangat cocok diterapkan dengan kondisi permasalahan siswa, materi pelajaran dan sarana yang ada di SDN Palampitan HSU.

4. Mengetahui apakah kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga keping bilbul efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya tentang efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga yang berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru SDN Palampitan HSU

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sebagai referensi guna dalam menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik lagi.

b. Bagi Siswa SDN Palampitan HSU

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga Memudahkan siswa dalam mempelajari

materi yang disampaikan dan menjadi salah satu cara agar siswa tidak merasa bosan.

c. Bagi Pembaca/Peneliti Selanjutnya

Bagi yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk bahan studi awal khususnya tentang meningkatkan kualitas pendidikan melalui strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga sebagai acuan untuk bahan pertimbangan yang relevan dengan hasil kajian ini.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya.²⁰

Ha : Terdapat efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI SDN Palampitan HSU.

Ho : Tidak terdapat efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI SDN Palampitan HSU.

²⁰Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.67.

H. Tinjauan Pustaka

Setelah penulis tinjau dari kajian pustaka, ternyata sudah ada beberapa hasil penelitian yang senada dengan judul yang penulis lakukan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Helfitri, mahasiswi UIN Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2012 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Team Gateway* Pada Murid Kelas VI SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”. Setelah dilaksanakan penelitian diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar Matematika pada materi operasi hitung bilangan murid kelas VI SDN 012 Tanjung Berulak Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat ditingkatkan dengan penerapan Strategi Pembelajaran *Team Gateway*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahajeng Septian, mahasiswi UIN Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2018 dengan judul “Penerapan Strategi Memancing Ikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas VI SDN 09 Buatan Baru Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak”. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa strategi memancing ikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui pada sebelum tindakan rata-rata persentase 48%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I mencapai 66%. Pada siklus II meningkat menjadi 86%. Dengan demikian strategi memancing ikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa

kelas VI Sekolah Dasar Negeri 09 Buatan Baru Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak tahun pelajaran 2017-2018.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Megawati, mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin tahun 2019 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Keping Bilbul terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas IV MI Al-Azhar Alalak”. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga keping bilbul dalam pembelajaran matematika menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada tidak menggunakan alat peraga keping bilbul. Hal tersebut berdasarkan analisis hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 83,33 berada pada kualifikasi “amat baik” sedangkan hasil belajar kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 71,82 berada pada kualifikasi “baik”. Sehingga hasil tersebut menunjukkan terdapat efektivitas penggunaan alat peraga keping bilbul dalam pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

I. Sistematika Penelitian

Agar memudahkan dan memahami pembahasan dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penelitian tersebut sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul

signifikansi penelitian, hipotesis penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan teori yang memuat deskripsi tentang efektivitas, strategi pembelajaran *team gateway*, strategi *fishing game*, penggunaan kombinasi strategi *team gateway* dengan strategi *fishing game*, alat peraga keping bilbul, pembelajaran matematika di SD/MI, hasil belajar dan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas VI SD/MI.

BAB III Metode penelitian yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian, berisi gambaran umum lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, penyajian data dan analisis data

BAB V Penutup, yang berisi simpulan dan saran-saran dari peneliti atau penulis