BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam sebuah pendidikan. Di dalam konteks pendidikan, guru mempunyai peranan yang sangat besar. Oleh sebab itu, seorang guru harus memiliki keahlian khusus dalam melaksanakan peranannya secara profesional agar dapat menggali semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Sehubungan dengan hal itu, tenaga kerja pendidik (guru) haruslah disiapkan untuk memenuhi layanan interaksi dengan peserta didik. Hal ini sebagaimana UU No. 14 tahun 2005, pasal 1, butir 1 tentang guru dan dosen yang berbunyi:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.¹

Berdasarkan UU di atas, dalam melakukan tugas sebagai pendidik yang profesional seorang guru harus memiliki berbagai kompetensi atau kemampuan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kompetensi tersebut ialah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan

¹Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Kreatif?*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2009), h. 17-19.

kompetensi profesional. Hal ini juga berkaitan dengan firman Allah dalam Q.S AnNahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Ayat di atas dipahami sebagian ulama sebagai menjelaskan tiga metode macam dakwah yang harus disesuaikan dengan sasarannya.² Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu memberikan pengajaran dengan cara yang baik kepada peserta didiknya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus menguasai semua materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik, mengembangkan teknologi sebagai salah satu aspek pengembangan diri serta guru yang profesional harus dapat mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif. Salah satu cara kreatif seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik adalah penggunaan strategi pembelajaran saat proses belajar berlangsung.

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang akan dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³

²M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Abadi, 2010), h. 418.

³Zainab Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 71.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yaitu cara atau siasat seorang guru yang sudah dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran dapat dipahami serta dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik. Sehubungan dengan hal itu, dalam memilih atau menggunakan strategi saat proses pembelajaran harus mempertimbangkan segala macam aspek, baik dari segi materi, tujuan, hingga peserta didik agar materi yang diajarkan dapat dipahami dengan maksimal khususnya pemilihan strategi pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

Pentingnya mempelajari matematika sudah bisa diajarkan sejak dini, hal tersebut sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. Yunus/10: 5, sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menjadikan matahari dan bulan menurut perhitungan, mereka beredar menjalani garis edar sehingga manusia mudah menghitung peredarannya.⁴ Oleh karena itu, ilmu matematika sangat penting dalam kehidupan agar seorang manusia dapat berhitung.

Matematika dapat diartikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari bilangan, bangun dan konsep yang berkenaan dengan kebenarannya secara logika,

⁴Universitas Islam Indonesia, *Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid IV Juz 10-11-12*, (Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf, 2015), h. 314.

menggunakan simbol-simbol yang umum serta aplikasi dalam bidang lainnya.⁵ Selain itu, matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan.⁶ Jadi, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI dan memiliki arti penting dalam pembelajaran yang diajarkan di sekolah.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama.⁷ Kompetensi tersebut akan membekali peserta didik dalam kehidupan dimasa akan datang untuk bisa berkompetisi dan mampu bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dan membuat hal yang baru.

Pada mata pelajaran matematika, keterampilan berhitung di MI merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menyelesaikan persoalan-persoalan lebih lanjut, sehingga permasalahan tersebut harus mendapat perhatian sejak awal. Tetapi, sampai saat ini masih banyak ditemui peserta didik yang memiliki kesulitan dalam pembelajaran matematika. Banyak faktor yang menyebabkan peserta didik kurang menguasai mata pelajaran matematika diantaranya adalah banyak ditemui peserta didik yang menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi momok yang menakutkan bagi mereka. Sehingga, masalah tersebut berdampak pada

⁵Raodatul Jannah, *Membuat anak cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 26.

⁶Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 2.

⁷Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 411.

hasil belajar yang masih belum memuaskan karena minimnya kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika. Oleh karena itu, peran strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan khususnya pada mata pelajaran matematika. Strategi dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik dan membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan bagi peserta didik, selain itu strategi juga dapat membentuk pola interaksi peserta didik terhadap sesama temannya serta dapat membuat proses pembelajaran dan hasil belajar lebih optimal.

Strategi pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan pada mata pelajaran matematika serta meningkatkan kualitas bagi seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi, proses pembelajaran akan lebih optimal dan peserta didik akan lebih mudah memahami simbol matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret.⁸ Oleh karena itu, strategi merupakan suatu kebutuhan yang berguna untuk jenjang sekolah dasar agar proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih optimal dan memiliki arti bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MIN 4 Kota Banjarmasin, di kelas IV masih banyak peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran matematika dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Salah satu masalah yang sering dialami peserta didik disana adalah kesulitan untuk mengingat serta menghafal pelajaran, hal itu dibuktikan masih banyak peserta didik sulit memahami dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi bangun ruang. Selain itu, masalah lain yang peneliti dapatkan saat melakukan

⁸Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga...*, h. 29.

observasi dan wawancara adalah latar belakang pendidikan guru yang mengajar di kelas tersebut adalah PAI bukan guru kelas atau guru yang ahli dalam bidang matematika dan cara guru mengajar di kelas tersebut masih konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sehingga menyebabkan peserta didik malas dan tidak bersemangat saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dan permasalahan tersebut berdampak bagi hasil belajar sebagian peserta didik dibawah KKM yaitu 70. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan hasil yang memuaskan maka guru memerlukan strategi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang peneliti teliti ini adalah strategi permainan pertanyaan bertingkat dan setelah dilaksanakannya penelitian ini, strategi tersebut dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Permainan pertanyaan bertingkat merupakan jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memberikan poin atau nilai untuk tingkatan pertanyaan yang berbeda. Nilai 20 untuk pertanyaan paling mudah, 30-40 untuk pertanyaan sedang dan 50 untuk pertanyaan paling sulit. Permainan ini juga bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran dan strategi ini juga berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa, strategi permainan pertanyaan bertingkat merupakan salah satu metode alternatif yang nantinya dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika pada kelas IV SD/MI khususnya tentang bangun ruang agar materi tersebut mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam skripsi ini dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Strategi*

Permainan Pertanyaan Bertingkat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.”

B. Definisi Operasional

1. Pengaruh dapat diartikan sebagai daya yang ada atau timbul dari sesuatu (benda atau orang) yang membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁹ Jadi, maksud dari pengaruh pada penelitian ini adalah seberapa besar daya yang dapat ditimbulkan dari penggunaan strategi pertanyaan bertingkat pada pembelajaran matematika di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.
2. Penggunaan berasal dari kata guna yang artinya faedah, manfaat, atau fungsi. Sedangkan penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian.¹⁰ Jadi, yang dimaksud dengan penggunaan pada penelitian ini adalah kegiatan guru menggunakan atau strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran tersebut menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Strategi permainan pertanyaan bertingkat merupakan jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memberikan poin atau nilai untuk tingkatan pertanyaan yang berbeda. Nilai

⁹Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005). Cet III, h. 849.

¹⁰Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001). Ed. 3, h. 375.

20 untuk pertanyaan paling mudah, 30-40 untuk pertanyaan sedang dan 50 untuk pertanyaan paling sulit.

4. Hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.¹¹ Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar pada penelitian ini adalah keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam bidang kognitif melalui evaluasi pembelajaran setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan pertanyaan bertingkat maupun tidak.
5. Pembelajaran matematika. Merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki arti penting dalam pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Jadi, maksud dari pembelajaran matematika pada penelitian ini adalah mata pelajaran yang dijadikan sebagai bahan penelitian khususnya pada materi bangun ruang tentang kubus dan balok di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud judul tersebut adalah suatu penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan strategi permainan pertanyaan bertingkat terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi bangun ruang (kubus dan balok) di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin

¹¹Diniyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). Cet ke-4, h. 200.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi permainan pertanyaan bertingkat pada pembelajaran matematika di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan strategi permainan pertanyaan bertingkat terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi permainan pertanyaan bertingkat pada pembelajaran matematika di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.
2. Pengaruh yang signifikan penggunaan strategi permainan pertanyaan bertingkat terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar mengajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

- 1) Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik.
- 2) Dapat menjadi strategi pembelajaran yang tepat dan bersifat variatif.
- 3) Memudahkan pelaksanaan pembelajaran matematika pada waktu yang akan datang.
- 4) Guru dapat mengembangkan pemahaman materi bangun ruang pada peserta didik.
- 5) Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

b. Peserta Didik

- 1) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik terutama pada materi bangun ruang.
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik memahami konsep bangun ruang.
- 3) Memotivasi peserta didik dan membuat menjadi pembelajaran menyenangkan.

c. Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar peserta didik dan kinerja guru matematika.

F. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang terkait dalam penelitian ini yaitu penelitian yang pertama adalah penelitian dari Norliana berasal dari Jurusan PGMI lulusan 2016 UIN Antasari Banjarmasin dengan judul skripsi "*Pengaruh Penggunaan Strategi Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Kelas III MI TPI Keramat*". Penelitian dari Norliani ini menyebutkan bahwa Strategi *Team Quiz* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol yaitu 57,73 dan kelas eksperimen 53,64. Adapun rata-rata skor *Post-test* pada kelas kontrol yaitu 72,42 dan kelas eksperimen 74,55. Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *team quiz* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kecepatan berhitung peserta didik.

Adapun perbedaan penelitian Norliani dengan dengan penelitian ini adalah dari segi materi dan strategi yang digunakan. Adapun persamaan dalam penelitian ini dan juga penelitian yang dilakukan oleh Norliani yaitu sama-sama mencari pengaruh dari hasil strategi yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Penelitian yang kedua yaitu dari Wakit Sulistyanto berasal dari Jurusan PGSD Universitas Negeri Lampung dengan judul skripsi "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kraton Yogyakarta*". Penelitian dari Wakit Sulistyantoi ini menyebutkan bahwa media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai yaitu dari prasiklus sebesar 67,90 siklus I sebesar 80,90 dan pada siklus II menjadi 86,30 pada rentang skor nilai 0-100. Persentase ketuntasan pada prasiklus mencapai 68%, siklus I mencapai 81% dan pada siklus II mencapai 86%. Dari hasil tersebut dapat dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata dari prasiklus ke siklus I meningkat 13,00, dari siklus I ke siklus II meningkat 5,4 dan dari prasiklus ke siklus II 18,40. Hasil akhir diketahui bahwa semua nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan siswa sudah mencapai KKM, sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang sederhana siswa kelas IV SD N Kraton Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

Adapun perbedaan penelitian Wakit Sulistyanto dengan dengan penelitian ini adalah dari strategi yang digunakan. Adapun persamaan dalam penelitian ini dan juga penelitian yang dilakukan oleh Wakit Sulistyanto yaitu sama-sama mencari pengaruh dari hasil strategi atau media yang digunakan dan materi pembelajaran matematika yaitu bangun ruang di kelas IV SD/MI.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu:

- a. Peneliti mempunyai pengetahuan tentang penggunaan strategi permainan pertanyaan bertingkat.
- b. Setiap peserta didik mempunyai kemampuan dasar dalam mengikuti pembelajaran dengan strategi permainan pertanyaan bertingkat.
- c. Digunakannya strategi permainan pertanyaan bertingkat pada pembelajaran matematika materi bangun ruang akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Strategi yang digunakan sesuai dengan tingkatan peserta didik.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.¹² Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan strategi permainan pertanyaan bertingkat terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan strategi permainan pertanyaan bertingkat terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV MIN 4 Kota Banjarmasin.

¹²Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 76.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan strategi permainan pertanyaan bertingkat terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang kubus dan balok.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I. Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

Bab II. Landasan teori yang memuat pengertian strategi pembelajaran, tujuan strategi pembelajaran, pengertian permainan pertanyaan bertingkat, tujuan permainan pertanyaan bertingkat, sifat dan bahan permainan pertanyaan bertingkat, aturan permainan bertingkat, pengertian hasil belajar, jenis-jenis hasil belajar, pembelajaran matematika di SD/MI, tujuan pembelajaran matematika di SD/MI, standar kompetensi matematika kelas IV SD/MI, dan materi bangun ruang.

Bab III. Metode penelitian yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah (skenario) penelitian, instrument penelitian, analisis data.

Bab IV. Penyajian dan analisis data yang memuat gambaran umum lokasi penelitian, sejarah singkat berdirinya MIN 4 Kota Banjarmasin, visi dan misi MIN 4 Kota Banjarmasin, keadaan sarana dan prasarana di MIN 4 Kota Banjarmasin,

keadaan kepala sekolah yang pernah menjabat dan guru di MIN 4 Kota Banjarmasin, keadaan peserta didik di MIN 4 Kota Banjarmasin, jadwal, penyajian data, pelaksanaan pembelajaran, analisis data, deskripsi kemampuan awal matematika peserta didik, uji beda kemampuan awal matematika peserta didik, deskripsi hasil belajar matematika peserta didik, uji beda hasil belajar matematika peserta didik, pembahasan hasil penelitian.

Bab V. Penutup yang memuat simpulan, saran.