

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti sederhana sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan.¹ Pendidikan diartikan juga sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkannya tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu sifatnya abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi.²

Tujuan tersebut tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab II pasal 3, yaitu:

Sistem 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, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Pendidikan sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang atau tahap pendidikan.

¹Hasbullah. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), Edisi Revisi, h.1.

²*Ibid.* h. 10.

³UURI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sisdiknas & PPRI Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pendidikan serta Kewajiban Belajar*, (Bandung: Citra Umbara,2003), h. 6.

Pendidikan pada umumnya terbagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi. Pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu pembelajaran secara formal maupun informal. Pembelajaran secara formal yaitu dalam bentuk lembaga-lembaga, sekolah merupakan suatu lembaga yang memberikan pengajaran secara formal kepada siswanya, sedangkan pembelajaran secara informal yaitu bisa didapatkan dalam masyarakat, keluarga dan lain sebagainya.⁴ Mengingat pendidikan selalu berkenan dengan upaya pembinaan manusia, maka keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada unsur manusianya. Unsur manusia yang paling menentukan berhasilnya pendidikan adalah pelaksana pendidikan, yaitu guru.⁵

Di sekolah, guru adalah orang tua kedua bagi siswa.⁶ Pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.⁷ Guru adalah manusia yang paling tepat dan selalu mempunyai kesempatan untuk melakukan perubahan perilaku dan cara berpikir siswa (manusia), baik secara gradual (berangsur-angsur) maupun secara radikal (mendasar), melalui aktivitas pendidikan.⁸ Menjadi guru

⁴Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 5.

⁵Nana Sudjana, *Cara belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido, 1996), h. 3.

⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Siswa dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 3.

⁷*Ibid.* h. 31.

⁸Amka Abdullah Aziz, *Guru Profesional Berkarakter*, (Banjarmasin: Cempaka Putih 2012), h. 196.

berdasarkan tuntunan hati nurani tidaklah semua orang dapat melakukannya, karena orang harus merelakan sebagian besar dari seluruh hidup dan kehidupannya mengabdikan kepada negara dan bangsa guna mendidik siswa menjadi manusia susila yang cakap, demokratis, dan bertanggung jawab atas pembangunan dirinya dan pembangunan bangsa dan negara.⁹

Setiap manusia mencapai pribadi yang matang yaitu memerlukan sejumlah kecakapan dan keterampilan tertentu yang harus dikembangkan melalui proses belajar mengajar.¹⁰ Di dalam Al-Qur'an dijelaskan mengenai bilangan-bilangan dan perhitungan (waktu), Allah menjadikan semua yang disebutkan itu bukanlah dengan percuma, melainkan dengan penuh hikmah. Allah memberi motivasi kepada manusia untuk mempelajari ilmu perhitungan. Bidang ilmu perhitungan yang terinspirasi dengan ayat tersebut adalah astronomi dan matematika yang terdapat dalam Al-Qur'an Surah Yunus ayat 5 yang berbunyi:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ

وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Siswa dalam Interaksi Edukatif...*, h. 32.

¹⁰A. Tabrani Rusyan, et.al., *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989), h. 5.

Kemampuan ini memerlukan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.¹¹ Islam juga memberikan penjelasan bahwa matematika perlu dipelajari. Seperti yang tercantum dalam firman Allah SWT tentang berhitung dengan cermat dan teliti yang disebutkan dalam Al-Qur'an Surah Maryam ayat 94, yang berbunyi:

لَقَدْ أَحْصَيْنَاهُمْ وَعَدَّاهُمْ عَدًّا

Ayat diatas menunjukkan tentang pentingnya belajar matematika. Mempelajari matematika seseorang akan mampu menghitung dengan hitungan yang cermat, logis, kritis, dan teliti seperti yang diharapkan dalam tujuan pengajaran matematika.¹²

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹³ Siswa mendukung mata pelajaran matematika yang sulit, membosankan, membuat stres karena banyaknya angka dan rumus-rumus. Belajar matematika bukan hanya sekedar menghafal dan mengingat rumus-rumus, tetapi dibutuhkan

¹¹Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 2.

¹²Didi Haryono, *filsafat Matematika Suatu Tinjauan Epistemology dan Filosofis*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 95.

¹³Ibid., h. 2.

pengertian, pemahaman akan persoalan matematika, pengembangan intelektual, pengembangan sikap-sikap mental, dan kreativitas siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang sesuai dengan yang dimilikinya.¹⁴

Marti berpendapat bahwa objek matematika yang bersifat abstrak merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. Tidak hanya siswa, guru pun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifatnya yang abstrak, karenanya pengajaran matematika harus dilakukan secara bertahap, dari yang konkret, semi konkret, dan pada akhirnya siswa dapat berpikir dan memahami matematika secara abstrak, untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran, khususnya bagi guru matematika dalam pembelajaran disekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa.¹⁵

Kegiatan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kegiatan guru atau cara dan metode mengajar yang digunakan oleh guru.¹⁶ Guru harus berusaha untuk mempertahankan yang sudah ada serta mengadakan

¹⁴Depdiknas, *Permen No. 22. Tahun 2006 Tentang Standar Isi*, (Jakarta: 2005), h. 3.

¹⁵Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika....*, h. 3.

¹⁶Nana sudjana, *Cara Belajar Siswa Akif dalam Proses Belajar Mengajar....*, h. 55.

penyempurnaan praktik pengajaran agar hasil belajar yang diperoleh siswa dapat ditingkatkan.¹⁷ Dilihat dari pendekatannya. Pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yakni pendekatan yang berorientasi kepada guru dan pendekatan yang berorientasi kepada siswa.¹⁸

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Hal ini tertuang dalam surah Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَحِلُّوْا شَعْبِرَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا اَهْدٰى وَلَا الْقَلْبِدَ وَلَا
ءَامِيْنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُوْنَ فَضْلًا مِّنْ رَبِّهِمْ وَرِضْوَانًا ۚ وَاِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوْا ۚ وَلَا
تَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ صَدُوْكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْتَدُوْا ۗ وَتَعَاوَنُوْا عَلٰى
الْبِرِّ وَالتَّقْوٰى ۗ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ وَالْعُدْوٰنِ ۗ وَاَتَّقُوا اللّٰهَ ۗ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ



¹⁷Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1987), h. 16.

¹⁸Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Akif dalam Proses Belajar Mengajar...*, h. 152-153.

Dan dijelaskan pula pada surah Al-Hujarat ayat 13 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ
 أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dengan sempurna, berbangsa-bangsa dan bersuku-suku untuk saling kenal megenal dan tolong menolong dalam kebaikan. Sedangkan alat peraga, alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Tujuan dari penggunaan alat peraga adalah agar proses pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar siswa. Alat peraga balok garis bilangan merupakan bentuk penggaris yang besar yang berbentuk balok dengan susunan angka-angka dari -10 sampai dengan +10 dengan ukuran tiap jarak disesuaikan penggunaannya disertai boneka yang berdiri ditengahnya sebagai penentu titik awal dan akhirnya. Alat peraga balok garis bilangan ini memiliki suatu arti, yang mana istilah maju diartikan sebagai penjumlahan dan istilah mundur diartikan sebagai pengurangan.

Dan alat peraga manik-manik merupakan bentuk seperti bunga yang terdiri dari dua warna, warna pink menandakan bilangan negatif dan warna biru menandakan bilangan positif. Penggunaan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dalam pembelajaran matematika agar siswa lebih berperan aktif dengan menggunakan kreatifitas dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Adanya alat peraga, siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar.¹⁹

Berdasarkan hasil observasi di MIN 2 Hulu Sungai Utara penelitian menemukan informasi bahwa dalam proses belajar-mengajar matematika, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, guru yang mengajar matematika bukan lulusan S1 Matematika, dan juga pembelajaran dikelas IV dilakukan secara umum atau konvensional dan belum pernah menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) ataupun sejenisnya sehingga pemikiran anak didik dalam materi itu setiap tahunnya tidak ada perkembangan, dan juga anak didik yang baru di kelas IV masih memerlukan pembelajaran yang dilakukan sambil bermain artinya tidak fokus hanya mendengarkan guru menjelaskan karena bisa membuat anak bosan dan bermain dengan teman disampingnya. Serta belum pernah menggunakan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dalam pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan bilangan

¹⁹Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika...*, h. 26.

bulat, sehingga ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan saat guru menyampaikan pelajaran yang menyebabkan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu diperlukannya sebuah model *Teams Games Tournaments* (TGT) dan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik agar siswa tertarik dan memperhatikan saat proses belajar-mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Balok Garis Bilangan dan Manik-manik dengan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di Kelas IV MIN 2 Hulu Sungai Utara Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu apakah penggunaan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) efektif digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV MIN 2 Hulu Sungai Utara Tahun pelajaran 2017/2018?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan penggunaan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV MIN 2 Hulu Sungai Utara.

D. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman dalam pengertian yang dikehendaki dalam penelitian ini, maka penulis membuat definisi operasional sebagai berikut:

a. Efektifitas

Pembelajaran yang efektif apabila guru dapat menggunakan waktu yang telah ditentukan dengan hasil yang memuaskan.²⁰ Hasil dari proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa.²¹ Maksud dari perubahan perilaku yang positif pada diri siswa adalah pemahaman siswa yang semula tidak mengerti menjadi mengerti setelah dijelaskan dalam materi yang disampaikan.

²⁰Mulyono, *Strategi pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang; UIN-Maliki Press, 2011), h. vii.

²¹E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 131.

Pembelajaran dikatakan efektif dalam penelitian ini adalah keefektivitasan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV MIN 2 Hulu Sungai Utara. Alat peraga dikatakan efektif apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran yang memenuhi standar ukuran efektivitas sesuai acuan Litbang Depdagri.

Tabel I. Standar Ukuran Efektivitas Sesuai Acuan Litbang Depdagri.

No	Rasio Efektivitas	Tingkat Pencapaian
1	Dibawah 40	Sangat tidak efektif
2	40-59,9	Tidak efektif
3	60-79,9	Cukup efektif
4	≥ 80	Sangat efektif

b. Alat Peraga Balok Garis Bilangan

Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Sedangkan balok garis bilangan matematika adalah alat peraga bentuk penggaris yang besar yang berbentuk balok dengan susunan angka-angka dari -10 sampai dengan +10 dengan ukuran

tiap jarak disesuaikan penggunaannya disertai boneka yang berdiri ditengahnya sebagai penentu titik awal dan akhirnya.²²

c. Alat Peraga Manik-Manik

Alat peraga manik-manik adalah alat peraga yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa dalam pembelajaran proses perhitungan bilangan bulat dengan pendekatan menggunakan konsep himpunan. Alat peraga manik-manik terdiri dari dua warna, warna biru menandakan bilangan positif dan warna merah menandakan bilangan negatif. Operasi penjumlahan pada bilangan bulat merupakan aturan yang mengaitkan setiap pasang bilangan bulat yang lain, maka definisi penjumlahannya sebagai berikut:

- 1) $-a + (-b) = -(a+b)$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif
- 2) $a + (-b) = a-b$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif serta $a > b$
- 3) $a + (-b) = 0$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif serta $a = b$
- 4) $a + (-b) = -(b-a)$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif serta $a < b$

²²Sapon, *Peningkatan Kemampuan Menjumlahkan Bilangan Bulat Melalui Media Balok Garis Bilangan Dikelas IV*, (Jakarta: USH-Jakarta Press, 2010), h. 7-8.

Sedangkan operasi pengurangan pada bilangan bulat merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan. Jika a dan b adalah bilangan bulat, maka kurang dari kedua bilangan tersebut dilambangkan dengan “ $a-b$ ” yang dibaca “ a kurang b ” atau “kurang dari a dan b .”²³

- 1) $a - b = a - b$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif serta $a > b$
- 2) $a - (-b) = a + b$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif
- 3) $-a - b = -(a+b)$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif
- 4) $-a - (-b) = -a+b = b-a$ jika a dan b bilangan bulat tak negatif serta $a < b$

d. Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa, yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) memungkinkan siswa dapat

²³Betty Biliya Anggraheni, *Peningkatan Kemampuan menghitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat melalui Media Manik-Manik Pada Siswa Kelas IV Balangan*, (Surakarta: USM-Surakarta Press, 2010), h. 10-12.

belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.²⁴

e. Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat

Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat adalah salah satu cara untuk menentukan hasil suatu bilangan dengan cara menyimpan maupun meminjam berdasarkan konsep operasi hitung.²⁵

Jadi yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah suatu penelitian mengenai efektivitas penggunaan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV MIN 2 Hulu Sungai Utara tahun pelajaran 2017/2018.

2. Lingkup Pembahasan

Adapun ruang lingkup pembahasan skripsi yang akan dipaparkan peneliti agar tidak meluas diantaranya sebagai berikut:

- a. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas IV MIN 2 Hulu sungai tahun pelajaran 2017/2018.
- b. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran matematika kelas IV MIN 2 Hulu Sungai Utara, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

²⁴Devy Catur Pawestri, *Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas X*, (Surakarta: USM-Surakarta Press, 2009), h. 197-200.

²⁵*Ibid.*, h. 54

- c. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektivan penggunaan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

E. Kegunaan/Signifikansi Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Sebagai informasi bahwa sejauh mana efektifitas penggunaan alat peraga terhadap pemahaman siswa mengenai konsep operasi hitung pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT).

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat termotivasi untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan dalam pembelajaran Matematika dan dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan informasi dan sebagai motivasi dalam penyediaan alat peraga yang lebih bervariasi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran Matematika.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini dan memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga tertarik untuk mengadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya dalam melakukan pendekatan pembelajaran yang diperlukan guru sehingga siswa menjadi lebih aktif.
2. Pentingnya penggunaan media atau alat peraga untuk menentukan kualitas/hasil belajar siswa.
3. Pentingnya matematika dalam kehidupan setiap manusia pada umumnya dan bagi siswa pada khususnya.
4. Penulis ingin mengetahui keefektivan penggunaan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di MIN 2 Hulu Sungai Utara.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Pembelajaran akan berlangsung maksimal jika siswa didukung dengan model yang tepat sesuai dengan karakter siswa. Di SD/MI penggunaan model pembelajaran disesuaikan dengan kondisi guru, kondisi siswa dan kondisi kelas. Sisi yang terpenting dalam memilih model dalam mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan potensi dan karakter siswa adalah pada bagaimana membentuk pembelajaran tersebut menjadi sesuatu menyenangkan dan bermakna bagi mereka.²⁶ Ada berbagai macam model yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya model *Teams Games Tournaments* (TGT). *Model Teams Games Tournaments* (TGT) menekankan pada aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Oleh karena itu, dengan adanya hal diatas dengan bantuan alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik diharapkan dapat membantu

²⁶Moh. Padil dan Angga Teguh Prasetyo, *Strategi Pengolahan SD/MI Visioner*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), h. 69.

siswa untuk lebih aktif pada saat proses belajar sehingga dapat membantu dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

H_a: Alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) efektif digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di MIN 2 Hulu sungai utara.

H₀: Alat peraga balok garis bilangan dan manik-manik dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak efektif digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di MIN 2 Hulu sungai utara.

H. Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, kegunaan/signifikansi penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang menguraikan mengenai efektifitas, alat peraga balok garis bilangan matematika dan manik-

manik, model *Teams Games Tournaments* (TGT), penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

BAB III Metode Penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode (desain) penelitian, objek dan subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Penyajian Data yang berisi diskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi kemampuan siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji hasil belajar matematika siswa dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.