

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.¹ Pendidikan dalam arti lain adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat mendapatkan keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Sementara itu Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan Pendidikan sebagai berikut :

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecardasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan, masyarakat bangsa dan Negara.²

Pendidikan itu bukanlah sekedar membuat peserta didik menjadi sopan, taat, jujur hormat, setia, sosial dan sebagainya. Tidak juga bermaksud hanya membuat mereka tahu ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta mampu mengembangkannya. Pendidikan dengan cara mendidik adalah membantu peserta didik dengan penuh kesadaran, baik dengan alat atau tidak, dalam kewajiban mereka mengembangkan dan menumbuhkan diri untuk meningkatkan

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindoPersada, 2006), h. 1

²Made Pidarta, *Landasan Kependidikan Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*,(Jakarta: Rineka Cipta), Cet ke-2, h. 10-11

kemampuan serta peran dirinya sebagai individu, anggota masyarakat dan umat tuhan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan Pasal 26 ayat 1 di sebutkan pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, mengikuti pendidikan lebih lanjut. Tampaknya pendidikan dasar ini sudah di orieantasikan kepada upaya mendasari hidupnya. Hal ini dapat dilihat dari butir keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut, disamping bekal-bekal hidup yang lain.³

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari setiap jenjang pendidikan dari tingkat sekolah dasar sampai jenjang yang tertinggi. Karena itu setiap orang mengenal matematika. Bertujuan mempersiapkan peserta didik agar bisa menghadapi kehidupan yang selalu berkembang melalui pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efesien dan efektif. Tetapi dalam kenyataannya tujuan tersebut belum terwujud secara optimal karena faktor rendahnya hasil belajar siswa terhadap matematika.

Setiap pesera didik menganggap bahwa matematika itu sangat sulit, padahal kenyataan belum tentu demikian, meskipun bagi sebagian peserta didik memang sulit, asalkan mereka mau mempelajarinya sungguh-sungguh. Menurut Boxton ada rasa takut akan matematika, rasa takut itu mendekam di dalam pemikiran. Rasa takut ini terjadi dikarenakan adanya *mind in chaos*, yaitu : “Suatu kesan negatif yang dibiarkan terjadi sejak mereka masih kecil bahwa matematika itu

³ *Ibid.*, h.11-12

sulit yang pada akhirnya menjadikan mereka sampai dewasa berfikir bahwa matematika sulit dan menakutkan”.

Matematika itu dianggap sulit dan menakutkan karena ada di pengaruhi beberapa faktor, diantara adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang pertama adalah minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Secara normal, ketika kita belajar matematika maka secara otomatis banyak sekali berinteraksi dengan angka-angka dibandingkan dengan kata-kata. Nah, bagi siswa yang tidak memiliki kecerdasan *logic-mathematics* hal ini merupakan sesuatu yang sangat membosankan sehingga mengurangi mereka untuk belajar. Sehingga diperlukan cara yang tepat supaya mereka tertarik untuk belajar terutama bidang studi matematika.

Faktor internal yang kedua, motivasi yang lemah. Belajar matematika bukanlah sesuatu yang sulit seperti membuat roket, tetapi juga bukan sesuatu yang gampang seperti membalikan telapak tangan. Butuh waktu, butuh proses dan energi untuk bisa menguasai atau melewatinya. Sebagian siswa enggan melalui proses ini karena kurang motivasi. Faktor internal ketiga, kesadaran pentingnya akan matematika. Jika siswa tidak menyadari manfaat saat belajar matematika, maka biasanya mereka juga tidak akan termotivasi belajar matematika, sehingga untuk mengatasi masalah ini perlu diberikan penyadaran kepada setiap siswa akan pentingnya belajar matematika bagi kehidupan mereka kelak.⁴

Faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, terutama guru. siswa sering tidak menyukai pembelajaran matematika dikarenakan gurunya pemarah, suka

⁴ <http://www.madematika.com/2013/03/matematika-itu-sulit-atau-hanya-sebuah.html>. Di akses Senin, 21 November 2016, 15.00 PM

cemberut dan membosankan. Seorang guru yang bijaksana harus mengerti tentang kebosanan dan kelelahan siswa adalah berpusat pada pembelajaran yang diberikan guru. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, apa salahnya menghadirkan Model Pembelajaran dan media sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelum pengajaran.

Berhitung merupakan salah satu yang paling penting sebagai dasar dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, dengan belajar matematika akan membantu kita dalam memecahkan persoalan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari, sebab Allah menjadikan semua itu bukanlah dengan percuma, melainkan dengan penuh hikmah, seperti halnya dijelaskan dalam Q.S. Yunus/10: 5.

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَّرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ
السِّنِينَ وَالْحِسَابِ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ
يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

Allah menjadikan semua yang disebutkan itu bukanlah dengan percuma, melainkan dengan penuh hikmah, Dialah menjelaskan bukti-bukti yang menunjukkan ketuhanan agar memenuhi tuntunan ilmu pengetahuan⁵. Demikian tidak bisa dipungkiri lagi bahwa matematika sangat diperlukan bagi setiap orang untuk membantu menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menarik, efektif, kreatif dan inovatif dengan model dan metode pembelajaran yang sebagian besar prosesnya menitik beratkan pada

⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 5* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 332

aktifnya keterlibatan siswa. Melakukan pembelajaran ini terlebih dahulu harus menentukan model, metode dan pendekatan yang sesuai, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Salah satu Model Pembelajaran yang dapat di terapkan dalam pembelajaran matematika adalah *Teams-Games-Tournament* (TGT).

Pada model ini diharapkan mampu memunculkan motivasi belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran dapat memunculkan daya saing atau kompetisi untuk mengumpulkan nilai kelompok.⁶ Dalam Q.S Al-Anfal/8: 46 diterangkan tentang:

وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَلَا تَنَازَعُوا فَتَفْشَلُوا وَتَذْهَبَ رِيحُكُمْ وَأَصْبِرُوا إِنَّ اللَّهَ مَعَ
الصَّابِرِينَ

Dalam surah ini diterangkan bahwa taatilah Allah dengan menepati segala perintah dan larangannya, tinggalkan perselisihan dan pertikaian yang membuat kalian tercerai-berai dan lemah, dan bersabar dengan ketabahan menghadapi kesulitan yang dapat melemahkan.⁷ Caranya yaitu dengan saling bekerja sama dalam satu kelompok, bekerja sama dengan cara yang baik, saling membantu untuk mendapatkan nilai kelompok, dan saling bersaing sehat antar kelompok lain, terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal peserta didik belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu

⁶ Trianto, Mendesain, *Model pembelajaran inovatif-progresif*(Jakarta: kencana, 2010), h. 65

⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 4*(Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 553

materi yang dirancang sebelum oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam permainan agar tidak membosankan.⁸

Dalam model pembelajaran *teams games tournament*, seorang guru harus juga mengkombinasikan dengan aspek-aspek yang disenangi siswa agar pembelajaran lebih menarik, dan menyenangkan. Belajar dengan hal-hal yang disenangi anak tentu membuatnya lebih termotivasi dalam kegiatan belajar dan tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa. Televisi adalah sesuatu yang sangat diminati oleh peserta didik. Setiap hari anak didunia secara umum suka menyaksikan acara televisi. Televisi memberikan cukup pengetahuan terhadap siswa. Sedangkan acara televisi yang sangat dinikmati sebagian oleh peserta didik adalah acara kartun.

Kartun atau *cartoon art* adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, suatu gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini orang⁹. Pemanfaatan kartun sangat meluas mulai dari peralatan sekolah, mainan anak-anak, bungkus makanan ringan dan pakaian. Namun pemanfaatan ini tidak sering digunakan dalam bidang pendidikan. Sebab *cartoon art* yang disukai peserta didik dapat di masukkan dalam sebuah buku teks, media, modul, sarana dan prasarana suasana belajarnya. Pada kenyataannya peran tokoh kartun juga berpengaruh dalam pembelajaran pada anak untuk menarik perhatian dan memberikan motivasi belajar sehingga

⁸ Anita lie, *cooperatif learning: Mempraktikan Cooperatif learning di Ruang-Ruang kelas*, (Jakarta:Grasindo, 2002), h. 8

⁹ Rodhatul jannah, *Media Pembelajaran*, (Palangka Raya: Antasari Press, 2009), h. 70

pembelajaran yang akan di ajarkan lebih disukai siswa. Dengan kata lain pembelajaran yang dikombinasikan dengan aspek-aspek disenangi siswa agar pembelajaran lebih menarik, dan menyenangkan dengan menggunakan *cartoon art*. *Cartoon art* ini sebagai media yang membantu untuk menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, karena peserta didik tidak hanya belajar sambil bermain dan saling kerjasama, tetapi mereka lebih memiliki antusias karena diselingi dengan menggunakan *cartoon art*. Kondisi ini akan membuat mereka tertarik dan bersemangat karena dunia kartun yang mereka senangi ikut serta dalam pembelajaran yang mereka pelajari. Memberikan pembelajaran dan model pembelajaran lebih berwarna dan tidak mudah membuat siswa bosan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizal azmi Bakhtiar dan Yulia Maftuhah Hidayati Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ssurakarta tentang Teams Games Tournament berbasis *Cartoon art* ini, suatu penelitian yang menghasilkan dampak positif dan menyenangkan untuk siswa.¹⁰

Berdasarkan paparan diatas, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih mendalam dan disajikan dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbasis *Cartoon Art* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Madrasah Diniyah Islamiyah Muhamadiyah 2 Sei-Kindaung Banjarmasin”**.

¹⁰ <http://www.madematika.com/2013/03/matematika-itu-sulit-atau-hanya-sebuah.html>. Di akses Senin, 21 November 2016,15.00 PM

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan Model pembelajaran TGT berbasis *cartoon art* mata pelajaran Matematika di Madrasah Diniyah Islamiyah Muhammadiyah 2 Sei-Kindaung Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh signifikansi hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbasis *cartoon art* mata pelajaran Matematika di Madrasah Diniyah Islamiyah Muhammadiyah 2 Sei-Kindaung Banjarmasin?

C. Definisi Operasional

Agar penelitian ini terarah dan menghindari kesalahan dalam penafsiran judul skripsi, maka peneliti akan membatasi pembahasan sesuai dengan definisi-definisi berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada dari sesuatu (orang, benda, dsb) yang ikut membentuk kepercayaan, watak, dan perbuatan seseorang.¹¹ Pengaruh dalam skripsi ini adalah suatu daya yang timbul dari model pembelajaran *teams games tournament* berbasis *Cartoon Art* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Pengaruh ini bermaksud sebagai perbedaan peningkatan hasil belajar

¹¹ Tim Prima Pena, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Gita Media Press) h. 505

siswa sebelum atau sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis *cartoon art*.

2. Penggunaan

Penggunaan adalah proses, perbuatan, cara menggunakan sesuatu.¹² Penggunaan ini dimaksud adalah poses dari menggunakan Model TGT berbasis *cartoon art* terhadap hasil belajar siswa.

3. Model Pembelajaran

Model adalah pola atau contoh sesuatu yang akan dibuat.¹³ Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman rencana para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar agar pembelajaran tidak membosankan.¹⁴

4. TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status. Seluruh siswa dibuat dalam kelompok yang terdiri dari 3 sampai 5 orang. Dalam TGT digunakan Turnamen Akademik, dimana setiap peserta didik berkompetisi dalam kelompoknya melawan kelompok lain.¹⁵

¹² *Ibid.*, h 271

¹³ *Ibid.*, h. 453

¹⁴ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Surabaya: Pustaka Belajar, 2009), h. 46

¹⁵ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Rembang: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 203

5. *Cartoon Art*

Cartoon art adalah sebuah media lukisan atau gambar dari sebuah kartun. Dengan TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Cartoon Art* ini guru dapat membuat Model pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, sebab di iringi dengan gambar kartun yang disukai siswa. Menggunakan *Cartoon Art* ini seorang guru dapat menggunakan media yang dicetak seperti modul atau alat yang lainnya di diisi dengan gambar dari sebuah kartun dalam pelaksanaan Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dan ini sangat mengundang daya tarik dari perhatian siswa.

6. Hasil Belajar

Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas atau sesuatu yang dihadapi dari usaha yang dilakukan Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif afektif dan psikomotor.¹⁶ Jadi hasil belajar disini adalah hasil dari mengikuti proses pembelajaran dari kemampuan siswa terhadap pelajaran Matematika menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis cartoon art.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dilatar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah :

¹⁶ <http://www.eurekapedidikan.com/2014/10/pengertian-hasil-belajar.html> . Diakses pada Jum;at 25November 2016. 11:13 AM

1. Kurangnya metode dan Model pembelajaran yang bervariasi, agar mampu menarik perhatian siswa.
2. Kurangnya pemanfaatan media atau alat bantu dalam pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran.
3. Kurangnya semangat siswa terhadap mata pelajaran Matematika karena dianggap sulit, dan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

E. Tujuan penelitian

Adapun berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan, maka tujuan ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran TGT berbasis *cartoon art* pada mata pelajaran Matematika di Madrasah Diniyah Islamiyah Muhammadiyah 2 Sei-Kindaung Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikansi hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbasis *cartoon art* pada mata pelajaran Matematika di Madrasah Diniyah Islamiyah Muhammadiyah 2 Sei-Kindaung Banjarmasin.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, secara khusus manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar megajar dalam pembelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Menambah referensi yang ada di perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin, serta khususnya untuk perpustakaan Tarbiyah dan keguruan. Dan juga dapat sebagai pedoman dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik.
- 2) Memberikan motivasi terhadap guru untuk menambah pengetahuannya dalam model pembelajaran dan media yang lebih menarik.

c. Bagi Siswa

- 1) Dapat menghilangkan rasa takut, dan kejenuhan dalam pembelajaran Matematika.
- 2) Adanya suasana yang lebih menarik dan menyenangkan dari Model Pembelajaran TGT berbasis *cartoon art* terhadap pelajaran matematika.
- 3) Memberikan motivasi terhadap pelajaran matematika.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan dalam pengelolaan kelas kedepannya agar lebih bervariasi pada proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.
- 2) Memberikan tambahan referensi pengetahuan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran Matematika.

e. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti.
- 2) Menjadikan motivasi agar terus berkreatifitas dalam membuat Model Pembelajaran dan media pembelajaran kreatif.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis adalah bentuk suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian.¹⁷ Hipotesis yang diambil dalam penelitian ini, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbasis *Cartoon Art* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas IV di Madrasah Diniyah Islamiyah Muhamadiyah 2 Sei-Kindaung Banjarmasin.

¹⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h. 49

1. Hipotesis alternatif (H_a) : terdapat pengaruh Penerapan Model TGT berbasis Cartoon Art terhadap hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Diniyah Islamiyah Muhamadiyah 2 Sei. Kindaung Banjarmasin.
2. Hipotesis nihil (H_0) : tidak terdapat pengaruh Penerapan Model TGT berbasis Cartoon Art terhadap hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Diniyah Islamiyah Muhamadiyah 2 Sei. Kindaung Banjarmasin.

H. Sistematika Penulisan

Dalam sistem penulisan ini, penulisan dibagi ke dalam lima bab. Pada setiap bab tersebut memuat beberapa masalah dan pembahasan sebagaimana tergambar dibawah ini:

BAB I pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teori yang memuat model pembelajaran, model pembelajaran TGT berbasis *cartoon art*, hasil belajar, pembelajaran Matematika.

BAB III metodologi penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data.

Untuk BAB IV terdiri dari Gambar umum lokasi penelitian, penyajian data penelitian, data hasil penelitian, analisis hasil *Pretest* siswa, deskripsi hasil belajar

siswa, analisis hasil belajar siswa, hasil observasi, hasil wawancara kelas IV B(eksperimen), pembahasan .

Dan BAB V terdiri dari simpulan dan saran.