

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara untuk pembentukan kemampuan manusia menggunakan akal fikiran/rasional mereka sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul dimasa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan yang baik, kita akan mudah mengikuti perkembangan jaman dimasa yang akan datang, khususnya perkembangan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)¹

Matematika merupakan ilmu yang mendasari tentang perkembangan teknologi modern. Selain itu, matematika juga merupakan sarana berpikir dalam menentukan sekaligus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, mempunyai peran penting dalam berbagai macam disiplin, dan dapat memajukan daya pikir manusia. Untuk mencipta dan menguasai teknologi dimasa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sedini mungkin. Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan

¹) Setyawan, *Pengertian Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Hanindita GrahaWidya, 2009), hal.1.

berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama .²

Usaha yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan mata pelajaran matematika di sekolah sudah banyak dilakukan. Media belajar adalah disampaikannya materi pembelajaran dengan menggunakan alat dan bahan. Salah satunya dengan perubahan kurikulum serta melalui kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan.³ Namun, sampai saat ini mutu pendidikan di Indonesia masih belum mendapatkan hasil yang memuaskan, baik ditinjau dari proses pembelajarannya maupun hasil belajar siswanya. Banyaknya anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan, jika sampai saat ini pendidikan matematika belum bisa dikatakan meningkat mutunya secara signifikan jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Masyarakat pada umumnya masih mempunyai persepsi bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sering dianggap membosankan, karena model pembelajaran yang seringkali digunakan adalah model pembelajaran yang cenderung ceramah, dimana seorang guru hanya memberikan uraian teori dan memberikan contoh-contoh soal sehingga siswa terlihat kurang aktif, namun demikian matematika dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit dipahami karena selalu berkaitan dengan angka rumus.

²⁾ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hal.93.

³⁾ Haryono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Amara Books, 2015), hal.47.

Melihat kondisi seperti itu maka perlunya menyiapkan tenaga pengajar yang sesuai dengan bidangnya, agar dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar matematika dengan menguasai teknik maupun metode pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, sehingga menimbulkan minat pada siswa untuk belajar yang lebih giat dan aktif lagi. Hal tersebut menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika. Pernyataan tersebut didukung dari kenyataan yang ada dilapangan yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika di MI Ma'arif Kaligowong tergolong rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Berdasarkan hasil observasi, rendahnya nilai hasil belajar siswa di MI Ma'arif Kaligowong disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional dan penggunaan alat peraga/media jarang sekali digunakan, sehingga pemahaman terhadap konsep matematika sulit dicerna. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif, terbukti dalam kegiatan belajar siswa selalu diam saja ketika mendapatkan kesulitan dalam belajar, siswa selalu menunggu guru untuk diberikan contoh-contoh soal dan cara pengerjaannya yang benar tanpa mencoba berpikir untuk menggali dan membangun idenya sendiri, siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan yang dianggap kurang dimengerti dan siswa tidak berani menjawab pertanyaan. Karena itu metode ini lebih baik jika diubah dengan metode

yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar yang aktif.

Menurut informasi yang diberikan oleh guru di MI Ma'arif Kaligowong khususnya kelas II, terdapat permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada perkalian bilangan cacah.⁴ Terlihat dalam mengerjakan soal, siswa tidak mengerti apa yang harus dilakukan untuk menghitung perkalian dengan cara yang lebih mudah, tidak bisa merencanakan bagaimana cara menyelesaikan (menemukan pola atau rumus matematika), menyelesaikan rencana (mengerjakan jawaban), dan memeriksa kembali jawaban yang telah diperoleh. Pernyataan tersebut didukung pula pada hasil nilai ulangan harian siswa pada perkalian pada bilangan cacah, yaitu dari 29 siswa, hanya 11 siswa tuntas belajar (sesuai KKM yaitu ≥ 60), sedangkan 18 siswa tidak tuntas belajar. Jadi prosentase ketuntasan belajar siswa di kelas II yaitu siswa yang tuntas belajar sekitar 37,93 % dan yang tidak tuntas belajar sekitar 62,07 %. Dalam proses belajar mengajar matematika kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting karena media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, untuk membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa.

Alasan pemilihan pembelajaran menggunakan metode Buzz Group dengan media lidi dimaksudkan untuk membandingkan interpretasi dan

⁴) Ita ZR di kantor MI Ma'arif Kaligowong, tanggal 7 februari 2022.

informasi pengetahuan yang diperoleh masing-masing siswa, agar dapat saling aktif dalam memperbaiki pengertian, persepsi, informasi, dan intresprestasi, sehingga dapat menghindari kekeliruan dan kesalahan konsep dalam menerima materi pelajaran. Sedangkan guru lebih berperan sebagai organisator, sehingga dalam pembelajaran ini memungkinkan para siswa semakin aktif dan interaktif.

Pembelajaran *Buzz Group* adalah suatu kelompok besar yang dibagi menjadi 2 (dua) sampai 8 (delapan) kelompok yang lebih kecil sehingga jika diperlukan kelompok kecil ini diminta untuk melaporkan hasil diskusi yang mereka lakukan kepada kelompok besar.⁵ Kelompok Buzz (*Buzz Groups*) adalah suatu kelompok yang dibagi kedalam beberapa kelompok kecil (sub-groups) masing-masing terdiri dari 3-6 siswa dalam tempo yang singkat untuk mendiskusikan suatu topik atau memecahkan suatu masalah.⁶

Kegiatan proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting karena media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Oleh karena itu, diperlukan media atau alat peraga agar siswa dapat menguasai konsep perkalian pada bilangan cacah. Media lidi merupakan media sederhana yang mudah didapat, mudah dibawa dan tersedia disekitar siswa,

⁵Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2001), hal.9.

⁶Surjadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar (65 Cara Belajar Mengajar Dalam Kelompok)*, (Bandung: Mandar Maju, 1989), hal.34.

dengan menggunakan media lidi siswa akan lebih mudah memahami konsep perkalian pada bilangan cacah.

Penelitian tersebut memberi penggunaan media lidi dapat meningkatkan hasil belajar siswa seiring dengan pembelajaran penggunaan media lidi yang digunakan oleh guru pada setiap siklus pembelajaran. Persamaan penelitian terdapat pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan dan perbedaannya adalah terdapat pada objek penelitian yaitu pada madrasah ibtidaiyah.⁷ Kedua, penelitian ini juga relevan dan kesimpulan bahwa proses pembelajaran matematika melalui metode buzz group dengan permainan monopoli materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV A SDN agung 03 Jember dengan baik dan lancar.⁸ Terdapat penelitian yang memberi kesimpulan bahwa penerapan metode buzz group dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang terdiri dari tiga rangkaian kegiatan, yakni kegiatan awal yang mana saat guru mulai memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan salam, dan kegiatan lain sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar seperti mengabsen, hingga menanyakan materi lampau yang telah diajarkan. Maka penelitian ini menjadi menarik

⁷⁾ Epi Susanti, *Penggunaan Media Lidi Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada siswa kelas I di SD Negeri Tahunan 03 Tegalombo Pacitan Tahun Pelajaran 2014/2015*, 2017.

⁸⁾ Setiowati Y, *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dengan Metode Buzz Group Disertai Permainan Monopoli Pada Siswa Kelas IVA SDN ajung 03 Jember*, 2016.

karena mempunyai salah satu kesamaan dan juga mempunyai perbedaan dari kedua penelitian dalam penggunaan media lidi.⁹

Berdasarkan penelitian di atas, maka penelitian ini diberi judul **“Implementasi Metode Buzz Group disertai Media Lidi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Kelas II di MI Ma’arif Kaligowong”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode buzz group dengan media lidi dalam meningkatkan hasil belajar matematika tentang perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II MI Ma’arif kaligowong?
2. Apakah penerapan metode buzz group dengan media lidi dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang materi perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II MI Ma’arif kaligowong?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat penerapan metode buzz group dengan media lidi dalam peningkatan hasil belajar matematika tentang perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II MI Ma’arif Kaligowong?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran matematika pada materi perkalian bilangan

⁹⁾ Dini, S.R, *Penerapan Metode Buzz Group Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Ma’arif Nu 1 Kedung Banteng Kabupaten Banyumas*, 2020.

cacah di kelas II MI Ma'arif kaligowong. Sedangkan secara khusus tujuan dari Penelitian Tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan metode buzz group dengan media lidi dalam peningkatan pembelajaran matematika tentang perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II MI Ma'arif kaligowong.
2. Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika melalui penerapan metode buzz group dengan media lidi tentang materi perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II MI Ma'arif kaligowong.
3. Mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan metode buzz group dalam peningkatan pembelajaran matematika tentang perkalian bilangan cacah pada siswa kelas II MI Ma'arif Kaligowong.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis untuk berbagai pihak.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penerapan metode buzz group dengan media lidi dalam peningkatan pembelajaran khususnya pembelajaran matematika tentang materi perkalian bilangan cacah.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang dapat diterapkan oleh berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Sekolah dan Guru

Dapat dijadikan media motivasi untuk dapat dilaksanakan di sekolah di tempat bekerja yaitu di MI Ma'arif Kaligowong, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai acuan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan mutu di sekolah.

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan kesan bahwa belajar matematika itu mudah dan menyenangkan dan memberikan wawasan materi pembelajaran.

d. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan rujukan atau bahan pembelajaran dalam upaya melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

e. Bagi Peneliti Lain

Dapat memberikan pengalaman baru bagi penulis, serta dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya Matematika, sehingga pengalaman ini dapat didesain sedemikian rupa dan dapat diterapkan pada Mata Pelajaran lain.