

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mengupayakan mutu pendidikan di Sekolah Dasar berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, baik yang berkenaan dengan peningkatan mutu guru, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan. Sarana dan prasarana yang dimaksud, selain berupa sarana fisik tapi yang lebih utama juga berkenaan dengan penyempurnaan kurikulum, ketersediaan media dan buku sumber, mutu tenaga pengajar dan peningkatan proses belajar mengajar. Hal yang terkait dengan penerapan ilmu sesuai dengan kemajuan zaman yaitu berkembangnya teori-teori ilmu pengetahuan dengan cepat, salah satunya teori pembelajaran. Teori pembelajaran ini yang menuntut guru untuk selalu inovatif dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dari proses pendidikan. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam membelajarkan siswanya, karena dalam proses belajar yang bertemu langsung dengan siswa adalah guru. Membelajarkan siswa dapat meliputi segala hal yang terkait proses pembelajaran, yakni kemampuan guru dalam menggunakan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang bermakna bagi siswa khususnya pembelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Matematika

terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri (James dan James dalam Nurtamam, 2013:02). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang wajib diberikan kepada anak didik di lembaga sekolah di samping bidang studi yang lainnya. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan diatas adalah penggunaan model mengajar yang menarik dan dapat memicu siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan model mengajar yang aktif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan tipe TGT (*Team Game Tournament*). Dalam penelitian ini peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) sehingga peneliti dapat mengetahui hasil belajar Matematika pada materi luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III jika menggunakan metode pembelajaran tipe TAI (*Team Assisted Individualization*).

Dalam TAI (*Team Assisted Individualization*), siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan ditugaskan untuk menyelesaikan materi pembelajaran atau PR tertentu. Pada awalnya, jenis metode ini dirancang khusus untuk mengajarkan matematika atau keterampilan menghitung kepada siswa-siswa SD kelas 3-6. Akan tetapi, pada perkembangan berikutnya, metode ini mulai diterapkan pada materi-materi pelajaran yang berbeda (Huda, 2013:125).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rogy(2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan TPS (*Think Pair Share*) terhadap Hasil Belajar Pengukuran Listrik di SMKN 2 Cimahi”. Menyatakan bahwa, hasil eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas TAI (*Team Assisted Individualization*) dengan pencapaian Gain rata-rata 0,44. Sedangkan hasil yang dicapai pada kelas TPS (*Think Pair Share*) yaitu 0,34 pada aspek kognitif. Pada penilaian aspek psikomotor kelas TAI (*Team Assisted Individualization*) mendapat rata-rata nilai 69,07 sedangkan hasil yang dicapai pada kelas TPS (*Think Pair Share*) yaitu 67,96. Untuk penilaian aspek afektis untuk model TAI dan TPS masing-masing mendapatkan nilai rata-rata 66,34 dan 65,66 Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) lebih efektif bila dibandingkan dengan pembelajaran kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*).

Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI, peneliti juga menggunakan metode TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa

bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru (Rusman, 2012:224).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Santi (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbandingan Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan NHT (*Numbered Heads Together*) dengan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Negeri 3 Colomadu Tahun Ajaran 2012/2013” menyatakan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan F_{hitung} (1.809) lebih besar dari F_{tabel} (3,09) didapat dari taraf signifikan 0,05 dengan ($df=0,021$) sebesar 3,09 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap ketiga kelas perlakuan. Dengan melihat nilai rata-rata post test menggunakan metode *Teams Games Tournament* (80,031), metode *Numbered Heads Together* (79,906) dan Kontrol (75,216). Dari nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar biologi pada materi Ekosistem dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan metode *Numbered Heads Together* dan kontrol, sehingga metode *Teams Games Tournament* lebih tepat apabila digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya untuk materi ekosistem.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III A yang bernama Ibu Hj. Suryati, S. Pd. SD dan guru kelas III B Bapak Alauddin Maududi, S. Pd SDN Karangdalem 1 Sampang pada hari Selasa 08 Desember 2015 menyatakan bahwa

dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas III masih menggunakan metode pembelajaran lama yaitu menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan hanya menggunakan buku pegangan terkadang menggunakan media berupa gambar selain itu tidak menggunakan model pembelajaran yang aktif sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan mengakibatkan peserta didik (siswa) merasa jenuh dan bosan. Namun guru tersebut masih baru mengajar di kelas III dan masih kurang paham untuk mengetahui karakter siswa masing-masing.

Hasil belajar di SDN Karangdalem 1 Sampang ini masih terdapat siswa yang belum memenuhi KKM. KKM yang digunakan dalam pembelajaran matematika di SDN Karangdalem 1 Sampang yaitu 70. Siswa kelas III A terdapat 7 siswa yang tuntas, sedangkan untuk kelas III B terdapat 3 siswa yang tuntas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang aktif yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dan tipe TGT. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dan tipe TGT, sehingga diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Dan Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Tentang Luas persegi dan persegi panjang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) pokok bahasan tentang luas persegi dan persegi panjang?
- b. Bagaimana perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada pokok bahasan tentang luas persegi dan persegi panjang?
- c. Bagaimana perbedaan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan tentang luas persegi dan persegi panjang?
- d. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada pokok bahasan luas persegi dan persegi panjang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka kegiatan penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) pokok bahasan tentang luas persegi dan persegi panjang

- b. Untuk mengetahui perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pokok bahasan pada luas persegi dan persegi panjang
- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan pada luas persegi dan persegi panjang
- d. Untuk mengetahui respon siswa tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada luas persegi dan persegi panjang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan tipe TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

- b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini guru mendapatkan inovasi baru serta mengetahui bagaimana cara mempraktekkan model pembelajaran yang aktif salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan TGT (*Team Game Tournament*).

c. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan penuliskhususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) dan tipe TGT (*Team Game Tournament*).

1.5 HipotesisTindakan

Menurut Riduwan (2011:09) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan pengertian diatas,rumusan masalah yang dikemukakandapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

a. Hipotesis Kerja (Ho)

Tidak ada perbedaan model pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Dan Tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan tentang luas persegi dan persegi panjang.

b. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada perbedaan model pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (*Team Assisted Individualization*) Dan Tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar matematika pokok bahasan tentang luas persegi dan persegi panjang.