

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Suatu pelaksanaan proses belajar mengajar, memerlukan adanya interaksi antara guru dengan siswa. Menurut Huda (2011:4) dengan berinteraksi satu sama lain, siswa akan menerima *feedback* atas semua aktivitas yang mereka lakukan, mereka akan belajar bagaimana berperilaku dengan baik, dan mereka akan memahami apa yang harus dilakukan dalam kerja kelompok yang kooperatif. Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa berpartisipasi dalam proses belajar tersebut. Dengan adanya partisipasi, maka siswa dapat memahami, menghayati dan menarik pelajaran dan pengalaman tersebut, sehingga hasil belajar dapat dimengerti dalam diri siswa.

Menurut Ningsih dkk (2014:758) matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang sekolah tak terkecuali di sekolah dasar. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat erat kaitannya dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Selain itu, matematika merupakan ilmu penunjang bagi ilmu pengetahuan yang lain. Dengan melihat peran matematika tersebut, tentunya siswa harus mampu menguasai pelajaran matematika dengan baik karena pelajaran matematika dirasa sangat penting. Pelajaran matematika nantinya sebagai modal siswa saat menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Menurut Susanto (2013:190) untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Dalam pembelajaran matematika siswa perlu mendengarkan dengan cermat, aktif, menuliskan kembali pernyataan atau komentar penting yang diungkapkan oleh teman atau guru. Dengan demikian siswa akan lebih mudah dalam menerima pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru pada kelas IV di SD 05 Karanganyar, pada

umumnya guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika masih terlalu monoton sehingga siswa tidak berkonsentrasi terlebih lagi siswa justru tidak mengetahui pelajaran yang disampaikan oleh guru. Model-model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbilang konvensional, karena pembelajarannya hanya terpaku pada satu arah dan siswa tidak dilibatkan secara aktif. Fitriyanto (2014:2) menjelaskan bahwa *“other problem comes from the size of the class. As we know in Indonesia, most classes are set up of big number student . It is a little bit difficult for teacher to take direct contact with all students during the class, the students also quite difficult to ask for and receive individual attention in big class”*. Karena guru dan siswa kurang berinteraksi dan melakukan kontak langsung dengan siswa maka akan menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD N 05 Karanganyar alasan guru tidak menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dikarenakan guru disibukkan dengan urusan administrasi sekolah. Sebagai seorang guru SD guru selalu disibukkan dengan urusan-urusan administrasi apalagi bagi guru yang sudah PNS. Hal ini yang membuat guru tidak sempat menyiapkan model-model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Heruman (2007:2) *“dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya”*. Untuk itu siswa perlu diberikan pengalaman belajar yang langsung, misalnya dengan bekerja secara kelompok. Dengan bekerja secara kelompok maka semua siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga akan memberikan pengalaman belajar pada siswa. Untuk melakukan proses belajar secara kelompok bisa diterapkan dengan menggunakan model-model pembelajaran yang berbasis kerja kelompok.

Model pembelajaran yang bervariasi dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Menurut Sutriningsih (2015:43) *“dalam proses pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi*

yang akan diajarkan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”. Dengan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Karena dengan model yang sesuai dengan materi maka siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa agar siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan menggunakan pembelajaran aktif (*Active Learning*) dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Menurut Yulaikah (2010:2) untuk mengatasi gejala minat dan motivasi belajar rendah yang ditunjukkan oleh peserta didik di kelas tersebut yang sangat mempengaruhi kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di kelas, maka guru harus dapat memilih dan menerapkan suatu metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran di kelas yang dapat menumbuhkembangkan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik untuk belajar di kelas.

Dengan pembelajaran yang menyenangkan maka dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga siswa akan mampu menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dikembangkan guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa adalah model TGT (*Teams Games Tournament*) dan model TAI (*Team Assisted Individualization*). Kedua model pembelajaran ini sama-sama menuntut keaktifan siswa, dan terjadi interaksi di dalam kelas baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa. Interaksi yang terjadi akan menciptakan pembelajaran yang aktif dimana siswa akan berlomba-lomba untuk memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan yang dibangun atas kerja sama antara anggota kelompok. Dengan pembelajaran yang seperti ini siswa diharapkan akan tertarik dan mampu memahami materi yang sedang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Komparasi antara Model *Team Assisted Individualization* dan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SD N 05 Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016”.

**B. Identifikasi Masalah**

1. Dalam melakukan proses pembelajaran matematika, guru masih menggunakan cara konvensional atau *teacher center*.
2. Guru disibukkan dengan urusan administrasi sehingga tidak sempat menyiapkan model-model pembelajaran yang inovatif saat proses pembelajaran matematika.
3. Siswa kurang tertarik dan merasa kesulitan dengan mata pelajaran matematika.
4. Rendahnya keaktifan siswa dalam belajar matematika

**C. Pembatasan Masalah**

Agar masalah dapat dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berkaitan dengan perbedaan antara model *Team Assisted Individualization* dan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika .
2. Sebagai subyek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD N Karanganyar 05 Tahun Ajaran 2015/2016.

**D. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika antara model pembelajaran *Team Assisted Individualization* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD N Karanganyar 05 Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Model pembelajaran manakah yang lebih baik antara model *Team Assisted Individualization* dengan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD N Karanganyar 05 Tahun Ajaran 2015/2016?

**E. Tujuan**

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika dengan menggunakan model *Team Assisted Individualization* dan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD N Karanganyar 05 Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran yang lebih baik antara model *Team Assisted Individualization* dengan model *Teams Games Tournament*

terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD N Karanganyar 05 Tahun Ajaran 2015/2016.

## **F. Manfaat Penelitian**

### Manfaat Praktis

1. Bagi siswa
  - a. Untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi guru
  - a. Sebagai pedoman bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan belajar sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.
  - b. Untuk memberikan motivasi kepada guru agar melakukan proses belajar yang menyenangkan sehingga siswa aktif dan tertarik saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi sekolah
  - a. penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.