

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perubahan perilaku individu yang dilakukan secara terus-menerus dan memiliki program yang terstruktur. Seperti halnya yang tercantum pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Munib (Daryanto, 2004: 34) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Melalui proses pendidikan tersebut diharapkan akan memberikan perubahan perilaku pada peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya.

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan di atas, dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran. Saat ini proses pembelajaran diharapkan dapat

memberikan kesan serta pengalaman secara langsung, sesuai dengan kehidupan dan kebutuhan aktual siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip otonomi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memberikan banyak peluang kepada sekolah dan guru, untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolahnya (Syarif.blogspot.com, 2009).

KTSP menekankan 5 mata pelajaran pokok yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Suwangsih, dkk (2006: 25) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika hendaknya disesuaikan dengan kompetensi siswa. Materi pembelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu mulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep-konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada yang abstrak. Hal tersebut diharapkan akan terdapat keserasian dalam pembelajaran, karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih berfikir secara konkret.

Selain itu di dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media guna menunjang proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran atau segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru berguna untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (*audio visual aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan (Hanafiah dan Suhana, 2009: 59-60).

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Tempuran pada hari Selasa tanggal 27 November 2012 dan hari Kamis tanggal 29 November 2012, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu ≥ 60 . Hal ini terlihat pada nilai mid semester tahun pelajaran 2012/2013 dari 30 orang siswa terdapat 19 orang siswa (63,33%) yang belum mencapai KKM.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuran ditemukan faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, yaitu sebagai berikut: (1) metode mengajar guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga membuat siswa merasa bosan, kurang menarik, dan kurang terlibat dalam proses pembelajarannya, (2) kurangnya upaya guru untuk memotivasi siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, (3) pengawasan serta pendampingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal latihan masih belum maksimal, dan (4) guru belum menerapkan model maupun media dalam pembelajaran, sehingga penyajian matematika kurang menarik perhatian siswa. Artinya guru cenderung lebih aktif dibandingkan dengan siswa (*teacher center*), sehingga hal ini dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 2 Tempuran.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu inovasi untuk perbaikan mutu pembelajaran. Salah satunya dengan penerapan model

dengan menggunakan media yang cocok dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih hendaklah mampu mengungkapkan realitas yang sesuai dengan keadaan kelas, seperti karakteristik siswa, karakteristik materi yang diajarkan, maupun kesepakatan pandangan hidup sebagai hasil bersama antara guru dengan siswa.

Model yang dapat diterapkan guru di sekolah dasar yaitu model *cooperative learning* tipe *team assisted individualization* atau lazim disingkat TAI. Penerapan model *cooperative learning* tipe TAI pada proses pembelajaran, siswa ditekankan belajar secara individu dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam jumlah tertentu. Selanjutnya siswa yang memiliki kemampuan unggul diminta untuk memeriksa jawaban yang dibuat anggota lainnya disertai memberikan layanan anggota kelompoknya apabila menemui kesulitan, sehingga soal-soal yang diberikan dapat terjawab semuanya (Suwangsih, dkk 2006: 164).

Selain menerapkan model tersebut, guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika dapat berupa media grafis. Daryanto (2012: 19) mengemukakan bahwa media grafis dapat diartikan suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Ketika guru menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan

dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti akan memperbaiki pembelajaran melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe TAI dengan media grafis untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuran tahun pelajaran 2012/2013.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD negeri 2 tempuran masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, sebagai berikut.

- a. Metode mengajar yang dilakukan cenderung pada pembelajaran yang masih terpusat pada guru (*teacher centered*).
- b. Kurangnya upaya guru untuk memotivasi siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal.
- c. Pengawasan serta pendampingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal latihan masih belum maksimal.
- d. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD Negeri 2 Tempuran khususnya pada mata pelajaran Matematika kelas IV yang sudah ditentukan belum tercapai, yaitu ≥ 60 .

- e. Guru belum menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan media, seperti model pembelajaran *cooperative learning* tipe TAI dengan penggunaan media grafis.

1.3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe TAI dengan media grafis dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuran tahun pelajaran 2012/2013?
- b. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe TAI dengan media grafis dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuran tahun pelajaran 2012/2013?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuran Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TAI dengan media grafis.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuran Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TAI dengan media grafis.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TAI dengan media grafis diharapkan aktivitas dalam proses pembelajaran dan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Tempuran pada mata pelajaran matematika meningkat.

b. Bagi Guru

Memperluas wawasan dan pengetahuan pada pembelajaran matematika mengenai model pembelajaran *cooperative learning* tipe TAI dengan media grafis, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan atau mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran yang berguna dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SD Negeri 2 Tempuran.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman tentang aplikasi model *cooperative learning* tipe TAI pada penelitian tindakan kelas, sebagai rujukan untuk pemahaman terhadap implementasi pada mata pelajaran lainnya.