

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran merupakan sasaran akhir yang diharapkan guru setelah melaksanakan program pembelajarannya. Menurut Majid (2013:4), pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran di sekolah, terdapat banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar, unsur-unsur tersebut adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, sarana dan prasarana.

Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, sudah seharusnya guru sebelum mengajar menyusun perangkat pembelajaran antara lain Silabus dan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi penyiapan media, sumber belajar, dan perangkat penilaian pembelajaran.

Kurikulum Sekolah Dasar (SD) menekankan pada bagaimana memfasilitasi belajar siswa untuk berpikir kreatif agar memiliki kompetensi untuk bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Jenjang Sekolah Dasar (SD) kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006, dalam kurikulum 2013 ini semua mata pelajaran ditematikan atau dengan kata lain digabungkan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain. Namun untuk kelas tinggi mata pelajaran Matematika dipisahkan dengan mata pelajaran lain.

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana, sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Pelajaran matematika selama ini siswa menganggap pelajaran yang sangat membosankan, dikarenakan proses pembelajaran yang diterapkan selama ini masih menggunakan model pembelajaran langsung atau konvensional tidak menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa menyenangkan dan menarik dan guru kurang membimbing, kurang memotivasi peserta didik agar mampu merumuskan dan mendiskusikan suatu pertanyaan yang mendorong munculnya rasa

keingintahuan peserta didik. Guru cenderung tidak memberikan respon positif terhadap pertanyaan yang dirumuskan peserta didik sehingga timbul rasa tidak percaya diri bagi peserta didik yang berdampak kepada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari selasa tanggal 24 Juli 2018 di kelas IV SDN Kalianget Barat IV, guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan model, metode, dan media yang inovatif dan kreatif. Hal itu dibuktikan dengan hasil belajar siswa dari jumlah siswa 16 orang yang mencapai KKM hanya 5 orang atau 30%, sedangkan 11 orang atau 70% masih belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan memahami materi pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif, sebagian besar siswa masih pasif selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa agar lebih aktif, menyenangkan dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu model *Team Assisted Individualization*.

Menurut Huda (2013:125), model *Team Assisted Individualization* merupakan pengelompokan siswa berdasarkan kemampuan yang beragam yang memang untuk mengajarkan matematika atau keterampilan menghitung kepada siswa sekolah dasar. Model *Team Assisted Individualization* merupakan model pembelajaran yang membentuk

kelompok kecil yang heterogen dengan latar belakang cara berfikir yang berbeda untuk saling membantu terhadap siswa lain yang membutuhkan bantuan.

Tujuan *Team Assisted Individualization* adalah untuk meminimalisasi pengajaran individual yang terbukti kurang efektif selain itu juga ditunjukkan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan serta motivasi siswa dengan belajar kelompok. Dalam model *Team Assisted Individualization* akuntabilitas individu, kesempatan yang sama untuk sukses dan dinamika motivasional menjadi unsur-unsur utama yang harus ditekankan oleh guru, untuk lebih menyenangkan dan memaksimalkan pembelajaran sangat perlu adanya variasi yaitu dengan berbantuan permainan tradisional congklak. Permainan tradisional congklak merupakan permainan yang dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung dan bisa melatih kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization* Berbantuan Permainan Tradisional *Congklak* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Kalianget Barat IV Tahun Ajaran 2018/2019”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* Berbantuan Permainan *Congklak* dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV di SDN Kalianget Barat IV ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV melalui penerapan model pembelajaran *Team Assisted Individualization* Berbantuan Permainan Tradisional *Congklak* ?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Permainan Tradisional *Congklak* dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN Kalianget Barat IV Tahun Ajaran 2018/2019”.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model penerapan model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Permainan Tradisional *Congklak*.

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian adalah penerapan model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Permainan Tradisional *Congklak* dapat meningkatkan hasil belajar.

#### E. Definisi operasional

1. Model *Team Assisted Individualization* adalah model pembelajaran yang di kelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam dan di beri serangkaian tugas tertentu untuk dikerjakan bersama-sama semua anggota harus saling mengecek jawaban teman-teman satu kelompoknya dan saling memberi bantuan jika memang di butuhkan.
2. Permainan Tradisional Congklak adalah suatu permainan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang menggunakan papan yang disebut papan congklak yang terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak , keenam belas lubang tersebut saling berhadapan dan dua lubang besar di kedua sisinya.
3. Hasil Belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan setelah belajar yang diwujudkan berupa kognitif, afektif dan psikomotorik
4. Pembelajaran matematika adalah proses interaksi dan komunikasi peserta didik dengan pendidik (Guru) dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk membangun konsep-konsep dan prinsip-prinsip matematika.