

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan. (Saefuddin, 2014: 8)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabi'at, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. (Fathurrohman, 2015: 16).

pembelajaran yang baik apabila terjadi proses interaksi antara guru dan siswa, dan tergantung pada semangat siswa disertai dengan kreatifitas guru, jika siswa memiliki semangat yang tinggi dalam belajar dan guru juga mampu memfasilitasinya maka pembelajaran akan berjalan lancar. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Sedangkan belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (Kognitif) keterampilan (Psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (Afektif). (Nara, 2017: 3)

Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa terjadinya proses belajar dan pembelajaran yaitu terletak pada perubahan tingkah laku peserta didik yang berupa perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotorik, Nah untuk mengetahui pembelajaran berhasil atau tidak, ada perubahan atau tidak dapat dilihat dari hasil belajar siswa Yang bisa diukur melalui tes.

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti belajar mengajar.

Menurut Rusman, (2016: 67) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita keinginan dan harapan.

Dari kemampuan yang dimiliki peserta didik, peserta didik dituntut untuk selalu berfikir kritis dan kreatif karena dapat menunjang peserta didik untuk terus menambah pengetahuan termasuk penguasaan matematika.

Matematika merupakan ilmu pasti yang menjadi dasar pemikiran dan penerapan mata pelajaran yang lainnya. Pada umumnya, jika seseorang menguasai matematika, cenderung akan lebih mudah untuk menguasai mata pelajaran yang lain. (Kusmiyati, 2016: 7)

Pelajaran matematika diberikan di SD supaya dapat membekali dan melatih siswa agar dapat berpikir sistematis, realistis, logis, analitis, kreatif, dan kritis serta memiliki kemampuan bekerja sama yang tinggi, agar dapat menguasai dan memanfaatkan bahkan menciptakan teknologi modern dalam kehidupan yang dinamis dan kompetitif di masa mendatang.

Mengingat pentingnya pelajaran matematika maka kualitas pembelajaran harus benar-benar diperhatikan, karena keberhasilan proses belajar mengajar terletak proses pembelajaran itu sendiri dan nilai yang dicapai oleh peserta didik. Maka peserta didik harus diberikan penjelasan yang nyata supaya Mereka tidak hanya membayangkan angka-angka yang rumit, rumus-rumus yang sulit dimengerti.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tanamira II Jika dilihat dari ulangan harian siswa sebagian besar masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65. Dari 13 siswa hanya 38% (5 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 62% (10 siswa), belum memenuhi KKM. masalah yang terjadi yaitu terletak pada hasil belajar matematika siswa yang rendah khususnya pada materi FPB dan KPK, disebabkan oleh guru yang masih menggunakan model dan media yang konvensional atau hanya berceramah saja untuk menjelaskan pelajaran

matematika sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*) dan dipadukan dengan media flashcard dalam pembelajaran.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. (Fathurrohman, 2015: 29)

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran atau rancangan rencana pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Menurut Isjoni (2010: 14) pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Dari berbagai model pembelajaran kooperatif yang ada guru harus mampu memilih model pembelajaran yang bagus dan cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran, supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, salah satunya yaitu model pembelajaran *cooperatif* tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*), model pembelajaran *cooperatif* tipe TAI

(*Team Accelerated Instruction*) ini cocok digunakan pada saat pembelajaran karena pada model pembelajaran ini siswa akan lebih berperan aktif dan lebih fokus pada pelajaran karena guru hanya sebagai fasilitator.

Menurut Slavin (1984) dalam Huda, (2016: 200), model pembelajaran TAI (*Team Accelerated Instruction*) merupakan suatu program pedagogik yang berusaha mengadaptasikan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa secara akademik.

Pengembangan TAI (*Team Accelerated Instruction*) dapat mendukung prakti-praktik ruang kelas, seperti pengelompokan siswa, pengelompokan kemampuan didalam kelas, pengajaran terprogram dan pengajaran berbasis komputer. Tujuannya adalah untuk meminimalisasi pengajaran individual yang terbukti kurang efektif; selain itu juga ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan serta motivasi siswa dengan belajar kelompok.

Pada model pembelajaran TAI (*Team Accelerated Instruction*) ini ketika siswa memasuki kelas sudah dengan pengetahuan, kemampuan dan motivasi yang sangat beragam. Sebagai penyesuaian antara kelemahan yang dimiliki TAI (*Team Accelerated Instruction*) yaitu adanya anggota kelompok yang pasif dan tidak mau berusaha serta hanya mengandalkan teman sekelompoknya maka untuk mengatasi hal tersebut tugas guru adalah membuat pembelajaran semenarik mungkin agar semua siswa termotivasi dan aktif pada saat proses pembelajaran.

Untuk mendesain pembelajaran supaya menarik guru dapat mendesain media pembelajaran sedemikian rupa sehingga dengan adanya media

pembelajaran siswa akan lebih semangat belajar dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Djamarah dalam Putra (2012 : 17) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

Media *Flashcard* merupakan media kartu pelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan. (Said, 2015: 211)

Dengan adanya media *Flashcard* ini siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga minat siswa untuk belajar akan lebih besar dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Pada setiap kartu akan diacak tanpa siswa mengetahui apa yang ada di balik kartu-kartu yang mereka ambil secara acak. Kartu yang diberikan kepada siswa dapat berisi soal-soal ataupun berisi gambar yang dilengkapi dengan soal.

Permainan kartu yang demikian akan membuat siswa lebih giat dalam belajar sebagai persiapan untuk menghadapi apa yang dapat mereka temukan pada kartu yang telah dipilihnya serta siswa akan lebih termotivasi dengan adanya persaingan antar siswa atau kelompok.

Dalam penerapan model TAI (*Team Accelerated Instruction*) yang dipadukan dengan media *flashcard* ini yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang pembentukannya bisa melalui pengelompokan tes hasil belajar kemudian dalam setiap kelompok akan diberikan LKS oleh guru dan setelah itu guru menjelaskan materi kemudian setelah siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru, dari 2 kelompok tersebut guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sudah disediakan oleh guru yaitu berupa gambar berisikan soal yang ditata menjadi dua bagian, bagian yang pertama untuk kelompok soal dan bagian yang kedua untuk kelompok jawaban,

Maka pertama yang harus dilakukan yaitu perwakilan dari setiap kelompok untuk maju mengambil soal dan kemudian dari soal yang sudah didapat harus dimusyawarahkan terlebih dahulu untuk mencari jawabannya setelah jawabannya ada maka perwakilan lagi maju kedepan untuk menempel jawabannya akan tetapi dengan orang yang berbeda begitu pula seterusnya, kemudian perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya setelah selesai siswa mengoreksi jawabannya dengan bersama-sama dan setelah semuanya selesai maka siswa diberikan tes secara individu untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Kemudian guru mengumumkan skor dari setiap kelompok.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis merasa perlu untuk melaksanakan penelitian dengan judul “ **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI**

***(Team Accelerated Instruction)* Menggunakan *Flashcard* Pada Materi FPB dan KPK Kelas IV SDN Tanamira II”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ingin dikemukakan adalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*) menggunakan *Flashcard* pada materi FPB dan KPK untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Tanamira II ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*) menggunakan *Flashcard* pada materi FPB dan KPK kelas IV SDN Tanamira II ?

C. Tujuan

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dikemukakan adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*) menggunakan *Flashcard* pada materi FPB dan KPK untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Tanamira II.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*)

menggunakan *Flashcard* pada materi FPB dan KPK kelas IV SDN Tanamira II.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas dirumuskan hipotesis tindakan yang dalam penelitian ini yaitu “ melalui model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*) menggunakan *Flashcard* maka hasil belajar pada materi FPB dan KPK kelas IV SDN Tanamira II akan meningkat”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, berkaitan dengan desain perencanaan pembelajaran model TAI (*Team Accelerated Instruction*) dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menekankan kenyamanan belajar dan menciptakan suasana menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, adalah:

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Sebagai penambahan wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*)
- 2) Sebagai penambah wawasan tentang penggunaan media *Flashcard*
- 3) Sebagai referensi model dan media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan kepada siswa disekolah dasar

b. Bagi Guru

- 1) untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau pemahaman siswa pada materi FPB dan KPK kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*) .
- 2) untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau pemahaman siswa pada materi FPB dan KPK kelas IV menggunakan *Flashcard*.

c. Bagi Siswa

- 1) Sebagai penambah wawasan pada materi FPB dan KPK kelas IV melalui model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Team Accelerated Instruction*).
- 2) Sebagai penambah wawasan pada materi FPB dan KPK kelas IV menggunakan *Flashcard*.
- 3) Memberi kemudahan dalam memahami pelajaran melalui model-model pembelajaran yang inovatif.

F. Definisi operasional

1. Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti belajar mengajar. Menurut Hamalik dalam (kunandar, 2014: 62)
2. Model pembelajaran TAI memiliki dasar pemikiran yaitu untuk mengadaptasi pembelajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan maupun pencapaian prestasi siswa. Shoimin, (2017: 200)

3. Media *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebagai permainan kartu sehingga sangat memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. (Lailatul Maghfiroh, 2013: 2).
4. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. (Warsimto, 2016: 48).