

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dan mendasar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Hal ini dikarenakan dengan kualitas pendidikan yang baik akan mampu mencetak dan menciptakan generasi-generasi bangsa dan negara yang unggul sumber daya manusianya. Karena itulah banyak negara-negara yang berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya lewat jalur pendidikan tak terkecuali di Indonesia. Banyak hal yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia lewat jalur pendidikan, dan yang sedang hangat-hangatnya dilakukan pemerintah Indonesia saat ini yaitu melakukan perubahan kurikulum yang tadinya berbasis KTSP kini diubah menjadi kurikulum 2013. Dengan adanya kurikulum 2013 diharapkan kualitas sumber daya manusia dalam hal ini siswa semakin meningkat. Berdasarkan sebaran silabus mata pelajaran SD/MI yang dikeluarkan kemendikbud tahun 2017, kurikulum 2013 dirancang dengan membagi pembelajaran menjadi tema-tema. Dalam satu tema terdapat beberapa muatan mata pelajaran yang ditekankan. Khusus pada mata pelajaran Matematika pembelajaran tematik hanya pada kelas rendah sedangkan pada kelas tinggi, mata pelajaran Matematika sudah berdiri sendiri.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan SD, SMP, SMA bahkan hingga di Perguruan Tinggi. Depdiknas (2006:346) menyatakan bahwa mata pelajaran Matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam hal memahami konsep Matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan dan memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan. Pembelajaran Matematika di Indonesia memiliki alokasi waktu yang relatif lebih banyak jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Meskipun alokasi waktu pembelajaran lebih banyak akan tetapi di beberapa sekolah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih

banyak yang rendah. Berdasarkan hasil studi PISA yang dikelola OECD dalam bidang kompetensi Matematika skor Indonesia mengalami kenaikan, dengan skor 386 pada tahun 2015 jika dibandingkan dengan tahun 2012 dengan skor 375. Akan tetapi hasil tersebut tingkat capaiannya masih jauh di bawah rata-rata dari keseluruhan negara yaitu 490.

Berdasarkan data dokumentasi dan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus yang dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2018, didapat keterangan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 74. Rendahnya hasil belajar siswa dibuktikan dari hasil Penilaian Tengah Semester yang telah dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 yaitu pada kelas IVA terdapat 22 (76%) dari 29 siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM dan hanya 7 (24%) siswa yang sudah mampu mencapai nilai KKM yang telah ditentukan dengan nilai rata-rata 55,34. Kelas IVB terdapat 21 (75%) dari 28 siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM dan hanya 7 (25%) siswa yang sudah mampu mencapai nilai KKM yang telah ditentukan dengan nilai rata-rata 54,53.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus, khususnya di kelas IV pada mata pelajaran Matematika, sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat konvensional atau masih berorientasi pada metode ceramah (pembelajaran masih berpusat pada guru/*teacher centered learning*). Guru mengajar lebih banyak dengan metode ceramah setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan tugas hal ini menyebabkan pembelajaran lebih bersifat searah dan membosankan. Ulya dan Rahayu (2017:48) mengungkapkan bahwa saat ini pembelajaran matematika masih berpusat pada guru sehingga peserta didik belum diberi kesempatan untuk aktif dalam mengembangkan kemampuannya dan terbuka menyampaikan gagasannya dalam matematika.

Selain hal itu, siswa juga jarang dilibatkan dalam kegiatan kelompok sedangkan sebenarnya kegiatan kelompok juga diperlukan untuk membangun kerjasama siswa. Saat proses pembelajaran, guru juga lebih sering tidak

menggunakan media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran juga dipandang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Samura (2015:73) bahwa melalui media pembelajaran maka guru akan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas materi yang disajikan dalam pembelajaran, selain itu penggunaan media dapat membuat siswa terlihat secara aktif baik fisik maupun mental serta dapat mengurangi rasa jenuh pada saat proses pembelajaran. Permasalahan lain yang timbul di kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus yaitu konsentrasi siswa pada saat pembelajaran masih kurang, banyak siswa yang suka berbicara dengan temannya di kelas ketika guru sedang menjelaskan materi, dan saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa guru lebih banyak bertanya kepada seluruh siswa, sehingga mengakibatkan yang menjawab pertanyaan hanyalah siswa-siswa yang sudah bisa atau pandai. Sedangkan siswa yang belum paham sedikit kesulitan dalam memahami materi.

Selain masalah tersebut, terdapat permasalahan lain yaitu tentang kesulitan belajar siswa dalam belajar materi geometri. Kajian materi geometri merupakan salah satu bidang kajian matematika yang cukup penting karena dalam materi geometri dibahas objek-objek yang berhubungan dengan bidang dan ruang namun pada praktiknya ternyata masih banyak ditemukan kesulitan belajar geometri dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Rahimah dan Asy'ari, 2017:55). Kajian materi geometri yang akan dibahas pada penelitian ini adalah kajian materi geometri tentang pengukuran sudut pada bangun datar. Sari, dkk. (2015:34) menuturkan bahwa pengukuran sudut merupakan materi yang sulit bagi siswa karena dalam melakukan pengukuran sudut ternyata sebagian siswa masih kesulitan menggunakan alat ukur seperti penggaris dan busur derajat, contohnya sebagian siswa selalu tidak tepat dan tidak teliti dalam mengukur sudut dan ada juga yang tidak tepat dalam membuat sinar garis.

Melihat dari kenyataan tersebut, maka perlu adanya suatu perbaikan terhadap proses pembelajaran agar dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang diuraikan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *IMPROVE*. Model pembelajaran *IMPROVE* termasuk model pembelajaran inovatif dalam kurikulum

2013 dimana model ini juga termasuk pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Sintaks pembelajaran *IMPROVE* menurut Huda (2013:256-257) antara lain: *introducing new concepts* (memberikan konsep baru), *metacognitive questioning, practicing* (memberikan pertanyaan-pertanyaan kognitif dalam bentuk latihan), *reviewing and reducing difficulties, obtaining mastery* (meninjau ulang, mengurangi kesulitan, dan memperoleh pengetahuan, *verification* (tahap verifikasi atau identifikasi untuk mengetahui kemampuan masing-masing siswa yang dapat mencapai batas kelulusan atau ketuntasan dan siswa yang tidak dapat mencapai batas kelulusan atau ketuntasan), *enrichment* (tahap terakhir yaitu memberikan pengayaan bagi yang sudah mencapai batas kelulusan dan bagi yang belum mencapai batas kelulusan atau ketuntasan akan diberikan perbaikan).

Model pembelajaran *IMPROVE* mempunyai kelebihan diantaranya menurut Shoimin (2014:84), keunggulan model *IMPROVE*, yaitu: (1) dengan menerapkan model *IMPROVE* siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena terdapat latihan-latihan sehingga lebih leluasa untuk mengeksplorasi ide-idenya, (2) dengan banyaknya tahapan dalam pembelajaran maka suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan, (3) dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan karena adanya penjelasan di awal dan latihan-latihan. Liberna (2015:192) menyatakan bahwa dalam pembelajaran *IMPROVE*, akan membuat aktivitas siswa meningkat dengan belajar berkelompok. Dalam pembelajaran kelompok siswa akan diberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif. Selain itu, dengan belajar berkelompok situasi belajar akan dapat menonjolkan interaksi antar siswa seperti tanya jawab dan bertukar pendapat. Siswa juga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran secara berkelompok sehingga diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *IMPROVE* dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Millah, dkk (2017). Dalam penelitiannya tentang hasil belajar pada pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *IMPROVE* diperoleh hasil, menggunakan model pembelajaran *IMPROVE* dapat meningkatkan pemahaman

konsep belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Akan tetapi penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran.

Selain dengan menggunakan model pembelajaran *IMPROVE*, perbaikan proses pembelajaran juga dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *mystery box*. Media merupakan perantara, pengantar, sedangkan media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar atau siswa (Aqib, 2014:50). Menurut Sanjaya (2014:118), media dapat digolongkan menjadi tiga jika dilihat dari sifatnya antara lain: (1) media auditif (media yang hanya bisa di dengar), (2) media visual (media yang hanya dapat dilihat, tidak ada unsur suara), (3) media audio visual (media yang bisa dilihat dan juga bisa didengar).

Mystery box artinya yaitu kotak misteri dimana kotak ini akan berisi kartu-kartu atau benda-benda yang nantinya dari kartu ataupun benda-benda tersebut siswa akan diberikan pertanyaan metakognitif dan pertanyaan-pertanyaan lainnya dalam kegiatan kelompok dengan menggunakan model pembelajaran *IMPROVE*. Media *mystery box* merupakan salah satu jenis media visual. Media *Mystery Box* dalam pembelajaran *IMPROVE* berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar lebih tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yani, dkk (2014) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media visual lebih baik dibandingkan siswa yang mendapat pembelajaran secara konvensional terutama dalam pemecahan masalah matematis. Hanya saja, penelitian yang dilakukan Yani, dkk hanya menggunakan media visual dalam pengajarannya tanpa menggunakan model pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *IMPROVE* yang dipadukan dengan media *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena pada langkah-langkah model pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* terdapat tahapan *metacognitive questioning* (diberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif seperti apa, mengapa dan bagaimana) serta tahap *practicing* (berlatih soal-soal) menggunakan media *mystery box* untuk membuat siswa lebih

memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan tersebut juga dilakukan dengan belajar kelompok sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dan membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam latihan soal-soal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus maka akan dilakukan penelitian yang akan mengkaji dan meneliti terhadap permasalahan dengan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *IMPROVE* Berbantuan Media *Mystery Box* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran ekspositori?
2. Apakah hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara individu dan klasikal?
3. Apakah proporsi siswa yang tuntas menerima pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* lebih baik daripada proporsi siswa yang tuntas menerima pembelajaran ekspositori?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran ekspositori.

2. Menguji apakah hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara individu dan klasikal.
3. Menguji apakah proporsi siswa yang tuntas menerima pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* lebih baik daripada proporsi siswa yang tuntas menerima pembelajaran ekspositori.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu dapat menambah pemahaman terhadap pengembangan ilmu pengetahuan berupa implementasi model pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* di Sekolah Dasar, menambah referensi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran, serta sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran *IMPROVE*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menambah wacana atau referensi bagi guru tentang model pembelajaran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

b. Bagi Siswa

- (1) Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah daya serap siswa tentang materi pengukuran sudut.
- (2) Melatih siswa untuk dapat bekerja sama.
- (3) Memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik dan mudah untuk menangkap materi yang dipelajari khususnya pada mata pelajaran Matematika.

c. Bagi Sekolah

- (1) Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan kerja sama untuk memajukan sekolah.

- (2) Menambah pengetahuan bagi guru-guru sekolah dasar tentang penerapan model pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif.
- (3) Sebagai masukan perbaikan pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan mutu sekolah.
- (4) Sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat bila para guru sudah mampu membuat perubahan atau berbagai perbaikan.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam praktik dengan model pembelajaran *IMPROVE* berbantuan media *mystery box* dan memperoleh bekal tambahan sebagai calon guru sehingga diharapkan dapat bermanfaat kelak ketika terjun di lapangan.

1.5 Definisi Operasional Variabel

Beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu diberikan batasan istilah. Pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang ingin penulis bahas melalui penelitian ini. Beberapa istilah yang dapat dibatasi dalam bentuk definisi operasional adalah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *IMPROVE*

Model pembelajaran yang merupakan singkatan dari tujuh langkah pembelajaran antara lain: (1) *introducing the new concepts* (siswa dikenalkan konsep baru oleh guru), (2) *metacognitive questioning* (siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif), (3) *practicing* (siswa berlatih menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan oleh guru), (4) *reviewing and reducing difficulties* (selanjutnya guru memberikan solusi untuk menekan kesulitan yang muncul dan guru memberikan *review* terhadap kesalahan-kesalahan yang ada), (5) *obtaining mastery* (tingkat penguasaan siswa dievaluasi oleh guru), (6) *verification* (hasil tes siswa dievaluasi oleh guru untuk mengidentifikasi siswa yang sudah mencapai batas kompetensi dan yang belum mencapai batas kompetensi, (7) *enrichment* (siswa yang sudah menguasai materi diberi soal

pengayaan dan siswa yang belum menguasai materi diberi pengulangan materi ataupun diberikan soal remedial).

2. Media *Mystery Box*

Mystery box berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak misteri. *Mystery box* termasuk jenis media visual. Bentuk dari media *mystery box* yaitu berbentuk bangun ruang bisa berupa balok ataupun kubus. Bahannya terbuat dari kardus yang luarnya dilapisi oleh kertas kado atau kertas minyak. Kegunaan dari media *mystery box* yaitu nantinya dalam kotak ini akan ada kartu-kartu atau benda yang dijadikan sebagai acuan dalam mengerjakan pertanyaan atau soal-soal yang diberikan oleh guru.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap yang mencakup kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotorik). Hasil belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Penilaian dalam mata pelajaran Matematika SD/MI pada aspek pengetahuan perlu mempertimbangkan kecakapan Matematika yang meliputi empat aspek antara lain: (1) penilaian pemahaman, (2) penilaian penyajian dan penafsiran, (3) penilaian penalaran, (4) penilaian pemecahan masalah. Penilaian pada aspek keterampilan yang digunakan adalah penilaian kinerja praktik menggunakan busur dengan aspek yang dinilai antara lain: (1) memegang busur dengan benar, (2) meletakkan busur pada sudut dengan tepat, (3) membaca hasil pengukuran dengan benar, (4) menuliskan nama sudut dan hasil pengukuran dengan benar.

4. Pengukuran Sudut dengan Busur Derajat

Sudut adalah daerah gabungan dari dua garis lurus yang mempunyai titik ujung sama. Sedangkan jenis-jenis sudut ada 5 jenis. (1) Sudut siku-siku yaitu sudut yang besarnya 90° . (2) Sudut lancip yaitu sudut yang besarnya kurang dari 90° . (3). Sudut tumpul adalah sudut yang besarnya antara 90° dan 180° . (4). Sudut pelurus adalah sudut yang besarnya tepat 180° . (5). Sudut refleksi yaitu sudut

yang besarnya antara 180° dan 360° . Cara mengukur sudut adalah dengan meletakkan busur derajat pada sudut yang akan diukur. Setelah itu, letakkan garis nol derajat busur berimpitan dengan salah satu kaki sudut yang akan diukur. Lihatlah dan pastikan titik tengah busur apakah sudah berimpit dengan titik sudut atau belum. Pastikan kaki sudut yang satunya akan berimpit dengan busur busur yang diukur dengan satuan derajat.

