

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan aturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman menyelenggarakan kegiatan belajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, sehingga mengakibatkan persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, terutama bidang pendidikan. Lahirnya kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia sebagai penerus bangsa agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu memberikan kontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia (Kemendikbud, 2016: 3).

Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses pendidikan yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam hal sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi sikap tercapai melalui pembelajaran tidak langsung yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi siswa (Kemendikbud, 2016: 2).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar mengarahkan siswa untuk mencari tahu dari berbagai sumber, mampu merumuskan masalah bukan sekedar menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, melatih siswa untuk berpikir logis dan kreatif serta mampu bekerja sama dan menyelesaikan masalah. (Kemendikbud, 2016: 3). Kenyataan di lapangan, pembelajaran matematika masih berpusat pada guru sehingga siswa belum memiliki kesempatan untuk aktif mengembangkan kemampuan dan menyampaikan gagasan (Ulya dan Rahayu, 2017: 48). Upaya untuk mengatasi kondisi di atas adalah menerapkan

suatu model pembelajaran inovatif yang memberikan kesempatan siswa untuk mengalami sendiri apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 01 November 2018 di Kelas V SD 1 Prambatan Lor menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan guru harus menyelesaikan materi yang dibebankan, sementara waktu yang diberikan terbatas. Kegiatan belajar di kelas masih didominasi oleh guru. Guru memberi penjelasan kepada siswa tanpa melibatkan keaktifan siswa sehingga seringkali dijumpai siswa yang kurang antusias untuk belajar. Akibatnya siswa kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Kondisi seperti ini tidak akan menumbuhkembangkan keaktifan siswa seperti yang diharapkan.

Data di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD 1 Prambatan Lor dalam pembelajaran matematika masih rendah yaitu ditunjukkan perolehan nilai ulangan harian siswa dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 70. Dari 33 siswa hanya 16 siswa (48%) yang tuntas, sedangkan 17 siswa (52%) tidak tuntas. Adanya permasalahan yang terjadi, diperlukan suatu upaya pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran yang efektif agar dapat membantu menyampaikan materi dan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran adalah *treffinger*. Pembelajaran *treffinger* akan memberi siswa keleluasaan untuk beraktivitas menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan cara-cara yang dikehendaki (Huda, 2013: 320). Tugas guru adalah membimbing siswa agar dalam kegiatan belajar, sehingga siswa tidak keluar dari permasalahan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa dalam penggunaan model *treffinger*, siswa diberikan kesempatan untuk dapat mengalami sendiri apa yang dipelajari sehingga segala pengetahuan yang didapatkan akan tertanam dengan baik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD 1 Prambatan Lor melalui model pembelajaran *treffinger* didukung oleh penelitian relevan dari Ulya dan Rahayu (2017: 54) yang menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi

matematis siswa pada pembelajaran *treffinger* berbantuan permainan tradisional congklak mencapai ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal, selain itu kemampuan matematis peserta didik juga mengalami peningkatan. Namun demikian kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran antara lain guru harus memperhatikan siswa agar semangat dan termotivasi dalam belajar.

Penerapan model *treffinger* dalam pembelajaran matematika dengan materi volume kubus dan balok tidak akan maksimal apabila tanpa menggunakan media. Oleh karena itu, media sangat penting dalam menunjang pembelajaran matematika. Penggunaan media diharapkan dapat memacu keaktifan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat, diharapkan memberi hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari (Sundayana, 2013: 3).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dari Suwarno (2016: 274) menyimpulkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media kubus satuan yang merangsang siswa untuk mempelajari, mengamati, dan mencoba serta menghitung apa yang dilihat dan mudah untuk diketahui. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kubus satuan. Media kubus satuan terbuat dari bahan utama mika tebal dan kertas karton. Mika tebal digunakan untuk membentuk bangun kubus besar dan balok besar sedangkan kertas karton untuk membuat kubus satuan pengisi kubus dan balok besar. Media ini berbentuk tiga dimensi dengan berbagai warna sehingga diharapkan dapat menarik perhatian siswa.

Perpaduan model *treffinger* berbantuan media kubus satuan akan menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep. Disamping itu siswa juga dilatih kerja sama dalam kelompok agar menumbuhkan keaktifan dalam berkomunikasi, menghargai pendapat dan membangun pengetahuannya sendiri. Sehingga dapat menunjang pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *treffinger* berbantuan media kubus satuan terhadap hasil belajar siswa kelas V.

## **B. Rumusan Masalah**

Memperhatikan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan:

1. Apakah hasil belajar aspek pengetahuan pada materi volume kubus dan balok dengan menggunakan model *treffinger* berbantuan media kubus satuan dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan antara sebelum dan sesudah diterapkan model *treffinger* berbantuan media kubus satuan?
3. Apakah keaktifan belajar berpengaruh terhadap pengetahuan matematika siswa pada pembelajaran *treffinger* berbantuan media kubus satuan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk menganalisis apakah hasil belajar aspek pengetahuan pada materi volume kubus dan balok dengan menggunakan model *treffinger* berbantuan media kubus satuan dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal Klasikal 70%.
2. Untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan antara sebelum dan sesudah diterapkan model *treffinger* berbantuan media kubus satuan.
3. Untuk menganalisis apakah keaktifan belajar berpengaruh terhadap pengetahuan matematika siswa pada pembelajaran *treffinger* berbantuan media kubus satuan.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut diharapkan dapat membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, antara lain:



## **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi dalam mengembangkan pembelajaran yang menyediakan pengalaman belajar sehingga pembelajaran dapat melahirkan siswa yang mampu menerapkan strategi penyelesaian masalah ke berbagai situasi yang berbeda.

## **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Bagi Peneliti**

- 1) Memperoleh pengalaman langsung bagaimana memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga ketika kelak terjun ke lapangan mempunyai pengalaman dan wawasan tentang dasar-dasar kemampuan mengajar dan mengembangkan pembelajaran.
- 2) Melatih cara berpikir yang sistematis dan kritis melalui pemanfaatan media guna menkonkritkan konsep yang bersifat abstrak.

### **b. Bagi Guru**

- 1) Memperoleh wawasan, pemahaman, dan pengalaman dalam proses pembelajaran.
- 2) Memotivasi guru untuk melakukan variasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran serta meningkatkan semangat siswa.

### **c. Bagi Siswa**

- 1) Memberikan pengalaman baru dan memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Model *Treffinger***

*Treffinger* adalah model pembelajaran kreatif yang memadukan ranah kognitif dan afektif. Model ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada

siswa untuk memperoleh pengetahuan, mengungkapkan sendiri pendapatnya, menyelesaikan masalah serta memfasilitasi dalam melakukan diskusi kelompok.

## **2. Media Kubus Satuan**

Cara menentukan volume kubus dan balok dengan kubus satuan yaitu dengan cara menghitung banyaknya kubus satuan yang mengisi bangun kubus dan balok. Media ini terbuat dari mika tebal sebagai bahan utama kubus besar dan balok besar, sedangkan kubus satuan terbuat dari kertas karton. Media ini dapat digunakan untuk menanamkan konsep menemukan rumus volume kubus dan balok.



Gambar 1.1 Media Kubus Satuan

## **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran (Sudjana, 2011: 22). Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Pada penelitian ini akan menggunakan hasil belajar ranah pengetahuan yang mencakup pemahaman, penyajian dan penafsiran, pengetahuan, pemecahan masalah. Aspek keterampilan yang akan dinilai yaitu keterampilan proses keaktifan belajar. Indikator keaktifan belajar mencakup: 1) Menyatakan Pendapat; 2) Mengajukan Pertanyaan; 3) Menanggapi Pendapat Orang Lain; 4) Mengerjakan Tugas dengan Baik; 5) Turut

Serta dalam Melaksanakan Tugasnya; 6) Terlibat dalam Kegiatan Penyelesaian Masalah; 7) Melaksanakan Diskusi Kelompok; 8) Berani Tampil di Depan Kelas.

