

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jembatan pembentuk kepribadian, pendidikan di definisikan sebagai kegiatan yang sistematis dan sistematis terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik, sistematis oleh karena proses pendidikan berlangsung melalui tahap-tahap bersinambungan dan sistematis karena berlangsung dalam semua situasi kondisi, di semua lingkungan yang saling mengisi (lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat) (Tirtarahardja dan Sulo, 2005:34). Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan 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.

Berdasarkan pernyataan tersebut, terlihat jelas bahwa pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia terutama bertujuan untuk membentuk kepribadian, maka dari itu dibutuhkan pendidikan yang berkualitas agar tujuan tersebut dapat tercapai. Untuk menentukan pendidikan yang berkualitas dibutuhkan kemampuan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal terpenting dalam menentukan tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi timbal balik antara siswa dengan guru, guru dengan siswa, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan yang bertujuan untuk mengoptimalkan kualitas belajar siswa. Hal ini seperti yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 1 butir 20 menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi yang dihasilkan antara siswa, guru, dan sumber belajar bertujuan untuk mencapai tujuan kurikulum.

Kosasih (2104:11) menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum. Lampiran permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran dijelaskan bahwa kegiatan

pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilannya yang kegiatannya harus diarahkan kepada pencapaian kompetensi kurikulum. Kompetensi ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Sundayana (2013:2) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan, namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal tersebut karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. Namun, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Berbicara mengenai masalah matematika, di SD Unggulan Muslimat NU Kudus terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dalam menyampaikan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Unggulan Muslimat NU Kudus dapat dilihat berdasarkan penilaian tengah semester dan observasi yang dilakukan dengan guru matematika kelas IV, hasil belajar siswa menunjukkan 12% siswa dari kelas IV Al-Mahally telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika yaitu 70 sedangkan dari kelas IV Al-Maraghy sebanyak 11% siswa, dengan jumlah siswa masing-masing adalah 35 dan 38 siswa.

Bloom yang dikutip oleh Purwanto memberi batasan tiga ranah yang merupakan penggolongan hasil belajar yang harus diperhatikan guru dalam setiap proses belajar. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya dikatakan bahwa seorang guru perlu menetapkan lebih dahulu hasil belajar atau ranah yang akan dicapai dalam proses belajar yang dilakukan siswa.

Hasil penelitian Nurmilasari (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) materi simetri dan pencerminan bangun datar di kelas IV SD Negeri Paraksari Pakem Sleman meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan pada hasil observasi aktivitas siswa, pretest, dan hasil tes siklus I dan siklus II. Perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada metode dan jug materi pelajaran, dalam

penelitian Nurmilasari menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan materi simetri dan pencerminan bangun datar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model *guided discovery learning* dengan materi keliling dan luas bangun datar.

Setelah melihat permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian guna mengetahui pengaruh model pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa untuk menemukan sendiri konsep materi pembelajaran dan menstimulus siswa dalam mengeksplorasi sumber belajar yang ada untuk menjawab permasalahan Siswa perlu menemukan konsep materi keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan media papaku, sehingga siswa tidak hanya sekedar melihat gambar yang dituliskan guru di papan tulis.

Solusi yang diberikan guna mempermudah proses pembelajaran dan mendukung terwujudnya suatu tujuan pembelajaran seperti hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *guided discovery learning*, model pembelajaran yang mengedepankan aktivitas siswa didalam menemukan pengetahuannya melalui bimbingan teman sebaya dan guru (Sucipta dkk, 2018). Melalui model *guided discovery learning*, siswa dapat menemukan sendiri materi yang dipelajarinya. Materi yang telah ditentukan dikaitkan dengan menggunakan media papaku, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam memecahkan kehidupan sehari-hari.

Ulumi dkk (2015:69) Fase-fase dalam *Guided Discovery Learning*, yaitu, fase pertama *Orientation*, pendidik memberi pengantar untuk membangun konsep siswa melalui membaca sumber literatur, observasi, sehingga muncul pertanyaan. Fase kedua *Hypothesis Generation*, memberi kesempatan siswa untuk menyusun hipotesis. Fase ketiga *Hypothesis Testing*, untuk menguji hipotesis dengan merancang eksperimen, mengamati, mengumpulkan data. Fase keempat *Conclusion* untuk mengolah data hasil eksperimen dengan hipotesis, menganalisis, dan menyimpulkan hasil eksperimen. Fase kelima *Regulation* untuk mengelola hasil melalui proses belajar penemuan dan mengevaluasi kesimpulan yang telah dibuat (Verma dalam Ulumi dkk, 2015;70).

Penerapan *Guided Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar telah dilaksanakan oleh Fernando (2016). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika dengan metode *Guided Discovery Learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional, akan tetapi dalam penelitiannya

Fernando tidak menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam menemukan materi, maka dari itu dalam penelitian ini akan digunakan media pembelajaran bernama papaku sebagai sarana menemukan materi yang akan diajarkan.

Media papaku merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk mengajarkan materi tentang bangun datar. Media ini berupa papan yang ditancapkan paku pada permukaannya, paku-paku tersebut di tancapkan hanya setengah, setengah dari paku-paku itu dibiarkan timbul ke permukaan papan dengan bentuk persegi-persegi kecil. Media papaku ini digunakan untuk menjelaskan konsep atau pengertian bangun datar beserta keliling dan luar bangun datar tersebut. Media papaku juga berguna untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian Keraf (2017) menunjukkan bahwa media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar dan persegi panjang, namun dalam penelitian Keraf tidak menggunakan model pembelajaran, sehingga dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran *guided discovery learning*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbantuan Media Papaku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Unggulan Muslimat NU Kudus”. Penelitian tersebut berguna untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model *Guided Discovery Learning* berbantuan media papaku dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional?
2. Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Guided Discovery Learning* berbantuan media papaku dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa kelas IV sekolah dasar yang diajar menggunakan model *Guided Discovery Learning* berbantuan media papaku dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.
2. Mengidentifikasi pencapaian kriteria ketuntasan minimal pada siswa kelas IV SD Unggulan Muslimat NU Kudus yang diajar menggunakan model *Guided Discovery Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, selengkapnya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu manfaat yang berbentuk teori. Manfaat teoritis yang pertama dalam penelitian ini adalah memberikan informasi mengenai model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika kelas IV materi keliling dan luas bangun datar. Manfaat teoritis yang kedua adalah menjadi rujukan dan pedoman bagi guru dan peneliti lain dalam penerapan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* di sekolah pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu manfaat yang berbentuk praktik, yang dapat dilaksanakan secara langsung, dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Berikut uraiannya:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar.
- 2) Meningkatkan pengetahuan siswa mengenai materi keliling dan luas bangun datar.
- 3) Melatih siswa untuk belajar penemuan.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kompetensi guru melalui penerapan model pembelajaran *Guided Discovery Learning*.
- 2) *Sebagai* referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berkontribusi dalam pembelajaran di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada model pembelajaran *Guided Discovery Learning* dengan berbantuan media papaku kelas IV Al-Mahaly dan At-Thobary di Sekolah Dasar Unggulan Muslimat NU Kudus.

F. Definisi Operasional

1. Guided Discovery Learning

Guided discovery learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk mencari dan menemukan pengetahuannya sesuai dengan kemampuannya sendiri, sehingga peserta didik tidak monoton untuk mendengarkan penjelasan dari guru namun juga turut berperan aktif didalamnya.

Langkah-langkah metode *guided discovery learning* yaitu, pemberian rangsang (stimulus), identifikasi masalah (problem statement), pengumpulan data (data collection), pengolahan data (data processing), pemeriksaan (verifikasi), dan menarik kesimpulan (generalisasi).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan setelah mempelajari suatu pelajaran. Pelajaran dalam konteks ini adalah matematika dengan materi keliling dan luas bangun datar pada kelas IV sekolah dasar. Penilaian hasil belajar pada penelitian ini menggunakan 4 aspek yaitu, pemahaman, penalaran, pemecahan masalah, serta penyajian dan penafsiran.

3. Papaku (Papan Berpaku)

Media papaku merupakan media pembelajaran berbentuk persegi panjang yang mana papan tersebut dibuat bujur kecil dan pada tiap titik sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengahnya lagi timbul. Media ini memberikan kemudahan kepada guru karena dapat menunjukkan macam-macam bentuk bangun datar dengan cepat dan mudah, selain itu siswa juga lebih mudah untuk mengikuti guru dalam membentuk bangun datar sehingga siswa lebih mudah dalam menghafal rumus-rumus dari bangun datar.

Cara bermainnya sangat mudah, dua orang siswa bermain dengan karet yang berbeda warna (sebagai alat untuk membentuk bangun datar yang diinginkan), namun sebelum itu harus mengosongkan papan berpaku terlebih dahulu, setelah itu salah satu siswa melempar dadu untuk melihat rumus bangun datar apa yang keluar, kemudian siswa tersebut membentuk bangun datar diatas papaku dengan menggunakan karet tersebut, dan yang terakhir adalah menghitung luas bangun datar tersebut, kemudian ulangi hal yang sama oleh pemain kedua.