

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat pesat. Diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapinya. Salah satu cara mendapatkannya yaitu dengan pendidikan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu pendidikan merupakan sarana menuju kehidupan yang lebih berkualitas dengan memberdayakan sumber daya manusia.

Terdapat suatu program atau sistem dalam pendidikan yang mengatur tentang isi dan program pembelajaran. Di Indonesia sudah terjadi sebelas kali perubahan kurikulum. Kurikulum terbaru yang diterapkan Kemendikbud dalam sekolah dasar yaitu kurikulum 2013. Dalam penerapan kurikulum 2013 ini, pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi satu, atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran tematik integratif. Berbeda dengan mata pelajaran lainnya, pengaplikasian mata pelajaran matematika di kelas tinggi tidak terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya, dengan kata lain pembelajaran matematika pada kelas tinggi berdiri sendiri. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika pada kelas tinggi perlu pemahaman lebih dari siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikbud (2016: 1-2) menyatakan pembahasan materi matematika yang dirasa masih dangkal sehingga siswa tidak mendapatkan pemahaman mengenai materi yang dipelajari serta karakteristik objek kajian matematika dan metode yang berbeda dengan muatan lainnya.

Matematika merupakan ilmu universal sebagai dasar perkembangan ilmu pendidikan. Matematika memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu

pengetahuan lainnya. Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) menekankan pada dimensi pedagogic modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan ini yaitu dengan 5M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan). Dalam pembelajaran matematika, muatan materi dirancang sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui mata pelajaran matematika ini, terdapat berbagai kecakapan hidup yang dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat, sesuai dengan pernyataan Permendikbud nomor 58 tentang Pedoman Mata Pelajaran Matematika dan Permendikbud nomor 21 tentang standar isi di antaranya adalah (1) menggunakan kemampuan berpikir dan bernalar dalam pemecahan masalah, (2) mengomunikasikan gagasan secara efektif, (3) memiliki sikap dan perilaku yang konsisten, menjunjung tinggi kesepakatan, menghargai perbedaan pendapat, teliti, tangguh, kreatif, dan terbuka. Kecakapan hidup tersebut diharapkan dapat dimiliki oleh setiap siswa, mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Namun keseluruhan kecakapan hidup tersebut tidak akan terwujud apabila hanya mengandalkan pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah.

Hal ini didasarkan pada hasil temuan studi *Programme for International Students Assessment* (PISA) pada tahun 2018 yang menunjukkan angka yang rendah yaitu 379, di mana Indonesia menempati peringkat ke-74 dari 79 negara yang berpartisipasi (OECD, 2018). Berdasarkan hasil PISA tahun ini Indonesia mengalami penurunan skor hasil tes dibandingkan tahun 2015. Temuan ini tentunya menjadi tugas bagi pendidikan di Indonesia untuk memperbaiki peringkat dalam dunia internasional.

Rendahnya pencapaian dalam PISA ini disebabkan oleh berbagai alasan, diantaranya pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih berorientasi pada bahan ajar yang disediakan dan kurang memperhatikan lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang berorientasi pada lingkungan belajar akan menjadikan siswa lebih aktif dan mengerti mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru. Sejalan dengan hal tersebut, Ayuwanti (2016) menyebutkan salah satu penyebab

rendahnya hasil belajar matematika yaitu peserta didik masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan sehingga susah untuk dipahami.

Beberapa faktor rendahnya hasil belajar dikemukakan oleh Maisaroh dan Rostrieningasih (2010). Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar yaitu penerapan metode pembelajaran konvensional. Penerapan metode konvensional hanya bersifat satu arah. Dalam pembelajaran konvensional siswa hanya mendapat informasi mengenai materi dari guru, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Rohmah, dkk (2017) juga mengatakan bahwa metode konvensional yang sering diterapkan dalam pembelajaran menjadikan siswa cenderung pasif dalam berfikir selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung menulis apa yang ditulis guru di papan tulis dan hanya mendengarkan. Pembelajaran seperti ini menjadikan siswa mudah lupa terhadap materi yang disampaikan, karena proses pembelajaran hanya dapat didengarkan dan ditulis kembali. Pembelajaran konvensional yang diterapkan di sekolah selama ini juga menjadikan siswa pasif dan cenderung diam. Seharusnya dalam pembelajaran siswa terlibat aktif sehingga kelas dapat menjadi tempat untuk menyalurkan ide dan gagasan yang mereka miliki.

Faktor lainnya yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa menurut Maisaroh dan Rostrieningasih (2010) yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran merupakan salah satu faktor penghambat keberhasilan dalam pembelajaran. Dengan adanya media yang tepat dalam proses pembelajaran tentunya dapat menunjang hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media yang tepat juga dapat mempengaruhi proses berpikir siswa, yang semula abstrak menjadi konkret. Dalam hal ini media yang dimaksudkan bukanlah media yang hanya bisa dilihat saja, melainkan juga dapat mengaktifkan seluruh panca indera.

Permasalahan matematika yang dipaparkan tidak jauh berbeda dengan kondisi pembelajaran matematika di kelas V SD 4 Prambatan Kidul. Proses

pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Banyak siswa yang merasa bosan dengan mata pelajaran matematika. Andrini (2016) mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan kebosanan atau kejenuhan, kurangnya pemahaman konsep serta monoton. Untuk mengatasi kebosanan terhadap pelajaran matematika, banyak siswa yang memilih untuk bermain sendiri bersama dengan teman satu bangkunya. Hal ini menyebabkan informasi yang diberikan oleh guru tidak diterima penuh oleh siswa, karena siswa sibuk bermain dan bercanda bersama dengan temannya. Kondisi kelas yang cenderung ramai dengan aktivitas yang ditimbulkan oleh siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa karena konsentrasi siswa tidak hanya terpusat dengan guru.

Kondisi serupa juga terjadi di SD 1 Prambatan Kidul, dimana guru masih menerapkan metode konvensional berupa ceramah dan pemberian tugas. Pembelajaran semacam ini menjadikan siswa tidak antusias dan terlihat tidak berpartisipasi aktif dalam mengeluarkan pendapat. Dalam observasi yang dilakukan, terlihat siswa hanya diam bahkan ada beberapa yang melamun dan hanya mendengarkan guru memberikan materi, namun materi yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya diterima oleh siswa. Siswa yang cenderung pasif dalam kelas menyebabkan rendahnya hasil belajar karena siswa tidak mampu mengeluarkan ide dan gagasannya.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran matematika kelas V di SD 4 Prambatan Kidul, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center learning*). Pernyataan ini diperkuat dengan hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa guru hanya menjelaskan materi dengan menuliskan di papan tulis, kemudian meminta siswa memperhatikannya. Pembelajaran dilakukan dengan mengerjakan soal yang ada di dalam LKS secara mandiri kemudian di koreksi secara klasikal. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Lebih dari 50% siswa mendapat nilai di bawah KKM pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hasil ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa matematika siswa pada SD 4 Prambatan Kidul.

Hal serupa juga dialami siswa SD 1 Prambatan Kidul, berdasarkan nilai ulangan harian matematika materi perkalian dan pembagian pecahan dan decimal didapatkan hasil yang kurang memuaskan. Rata-rata kelas pada materi ini yakni 66,45 dengan KKM 70. Hasil ini menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa di SD 1 Prambatan Kidul.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, perlu dilakukan sebuah penelitian guna mengetahui pengaruh model dengan hasil belajar matematika siswa. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menuntut aktivitas siswa untuk menemukan konsep materi yang diajarkan dengan mengeksplorasi sumber belajar untuk menemukan jawaban atas suatu permasalahan. Siswa akan menemukan konsep dari skala dengan sendirinya melalui media petaku, sehingga siswa tidak hanya mendapat rumus langsung dari guru.

Solusi yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang lebih menekankan pada penemuan masalah, penemuan solusi atas permasalahannya, pembuatan hipotesis dan penarikan kesimpulan oleh siswa. Langkah pembelajaran yang seperti ini akan lebih mengaktifkan siswa, dan menjadikan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Pembelajaran yang aktif juga dapat menyebabkan siswa lebih banyak menyerap informasi dari permasalahan yang ia temukan. Peningkatan aktivitas siswa tentunya akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa. Langkah dalam pembelajaran yang diharapkan oleh peneliti sesuai dengan langkah yang terdapat dalam model pembelajaran Inkuiri. Model inkuiri merupakan model yang menekankan pada aktivitas siswa untuk memiliki pengalaman belajar untuk menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan (Shoimin, 2017:85). Melalui model Inkuiri ini siswa dituntut untuk menemukan sendiri masalah. Masalah yang telah ditemukan sendiri nantinya akan dikaitkan dengan media petaku, sehingga siswa akan menemukan sendiri pemecahan masalah dalam kehidupan sendiri-sendiri.

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri dipaparkan oleh Majid (2017: 175) yaitu, 1) orientasi yaitu untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsive. Pada langkah ini guru merangsang siswa untuk berpikir memecahkan masalah. 2) merumuskan masalah merupakan langkah untuk melibatkan siswa pada suatu permasalahan yang mengandung teka-teki dan menantang siswa untuk berfikir. 3) merumuskan hipotesis, yang nantinya akan diuji kebenarannya. 4) mengumpulkan data yaitu untuk menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis. 5) menguji hipotesis, yaitu proses menentukan jawaban yang dianggap diterima berdasarkan pengumpulan data. 6) merumuskan kesimpulan yaitu proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Penerapan model Inkuiri dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar telah dilakukan oleh Israwani (2015). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, serta aktivitas guru dalam mengajar. Namun dalam penelitian yang dilakukan oleh Israwani (2015) terdapat kekurangan yakni tidak adanya penggunaan media dalam penelitian, oleh karena itu dalam penelitian ini akan digunakan media pembelajaran bernama petaku sebagai sarana untuk penyampaian materi yang akan diajarkan.

Penerapan model inkuiri nantinya pembelajaran akan dipadukan dengan media petaku sebagai alat peraga untuk mengajarkan materi dan menemukan konsep tentang skala. Media ini berisi denah kota yang nantinya akan berisi ikon-ikon kota kudus. Sehingga siswa tidak hanya belajar mengenai materi skala saja namun juga mengenal ikon-ikon di kota Kudus. Media ini berfungsi untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Petaku Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD”. Penelitian tersebut berguna untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah rata-rata hasil belajar aspek pengetahuan antara siswa yang diajar menggunakan model inkuiri berbantuan media petaku lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa aspek pengetahuan yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah aktivitas siswa yang diajar menggunakan model inkuiri berbantuan media petaku lebih baik dari aktivitas siswa yang diajar dengan menggunakan model konvensional?
3. Apakah hasil belajar siswa aspek pengetahuan yang diajar menggunakan model inkuiri berbantuan media petaku dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan model inkuiri berbantuan media petaku?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menguji perbedaan rata-rata hasil belajar siswa aspek pengetahuan antara siswa kelas V SD yang diajar dengan menggunakan model Inkuiri berbantuan media petaku dengan siswa yang diajar menggunakan model konvensional.
2. Menguji perbedaan aktivitas siswa antara siswa kelas V SD yang diajar dengan menggunakan model Inkuiri berbantuan media petaku dengan siswa yang diajar menggunakan model konvensional.
3. Menguji pencapaian kriteria ketuntasan minimal pada hasil belajar aspek pengetahuan siswa kelas V SD yang diajar menggunakan model Inkuiri berbantuan media petaku.
4. Menguji peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan model inkuiri berbantuan media petaku.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Memberikan informasi mengenai model pembelajaran Inkuiri pada pembelajaran matematika kelas V materi skala.
- b. Menjadi rujukan dan pedoman bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam penerapan model Inkuiri pada mata pelajaran matematika dengan materi skala.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah, diantaranya:

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika pada materi skala serta menambahkan rasa percaya diri dalam pengerjaan latihan soal dan menumbuhkan kemampuan dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan belajar tentang penemuan.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru melalui penerapan model Inkuiri dan sebagai referensi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran secara kreatif.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran di sekolah dasar guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

E. Definisi Operasional

1. Model Inkuiri

Inkuiri merupakan salah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang menekankan pada penemuan siswa terhadap masalah-masalah yang disajikan oleh guru, dan siswa dituntut untuk menemukan jawaban atas

masalah yang ia temukan. Pada pembelajaran ini siswa diletakkan pada subjek dan dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Langkah dalam model inkuiri ini yaitu: Orientasi masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis dan penarikan kesimpulan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapatkan seseorang setelah melewati proses belajar. Dalam konteks ini, pelajaran yang dimaksudkan yaitu pelajaran matematika dengan materi skala pada kelas V sekolah dasar, dengan aspek hasil belajar aspek pengetahuan dan aktivitas belajar matematika pada aspek keterampilan.

3. Media Petaku

Media petaku merupakan media pembelajaran yang berbentuk denah (peta) ikon-ikon kota Kudus dan didesain sesuai dengan materi dan karakteristik pembelajaran skala yang ada pada kelas V. Media ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk menemukan masalahnya sendiri. Siswa juga tidak hanya berandai tentang hal yang abstrak saja, namun juga dapat berubah menjadi hal yang kongkrit. Dengan media ini siswa juga dapat menemukan konsep tentang skala secara sendirinya.



Gambar 1.1 Media Petaku