

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Nasional di Indonesia ini dilaksanakan melalui 2 jalur diantaranya, jalur pendidikan luar sekolah dan pendidikan sekolah. Pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang ditempuh selama 9 tahun, diselenggarakan 6 tahun di sekolah dasar dan 3 tahun di SMP atau satuan pendidikan yang sederajat. Tujuan pendidikan dasar adalah untuk memberikan bekal kemampuan dasar pada peserta didik untuk mengembangkan diri dan kehidupannya. Aspek pendidikan meliputi tiga ranah secara garis besar yaitu: Ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Dengan demikian diharapkan siswa memiliki kemampuan intelektual, ketrampilan dan budi pekerti yang luhur. Menurut Purwanto (2014:19) Pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah dimiliki pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya sesuai dengan dinamika tantangan hidup yang

dihadapi anak. Tujuan pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada ataupun ditujukan untuk pencapaian tujuan tersebut. Maka kegiatan-kegiatan yang tidak relevan dengan tujuan tersebut dianggap tidak fungsional, menyimpang bahkan salah sehingga harus dicegah terjadinya, terlihat bahwa tujuan pendidikan itu bersifat normatif yaitu mengandung unsur norma yang memaksa tetapi tidak bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta didik serta dapat diterima oleh masyarakat sebagai nilai yang baik. Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan. Oleh karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu *memberikan arah* kepada segenap kegiatan pendidikan dan *suatu yang ingin dicapai* oleh segenap kegiatan pendidikan. (Tirtarahardja, umar dan Sulo, L (2014:37)

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai sebuah tujuan nasional. Kurikulum di indonesia sendiri telah mengalami perubahan sebanyak 10 kali karena mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern dalam dunia pendidikan. Kurikulum yang terbentuk pertamakali pada masa kemerdekaan adalah kurikulum 1947, kemudian tahun 1952 di indonesia mengalami penyempurnaan kurikulum. Pada tahun 1964 mengalami perubahan kurikulum yang menekankan pada kegiatan

fungsiional praktis dan pengetahuan. Di tahun 1968 diadakan pembaharuan dari kurikulum yang sebelumnya, kurikulum ini menekankan pada pendekatan organisasi materi pembelajaran yang menitik beratkan pada materi apapun yang telah diberikan pada peserta didik dalam setiap jenjang. Periode 1975 menekankan agar pendidikan lebih efisien dan efektif. 1984 merupakan kurikulum yang disempurnakan dan mengutamakan pada pendekatan proses. Sedangkan kurikulum 1994 dan 1999 diciptakan sebagai penyempurna kurikulum 1984. , kurikulum 2004 juga disebut sebagai KBK yang berarti Kurikulum Berbasis Kompetensi. Kurikulum ini menitik beratkan pada pengembangan kemampuan untuk melakukan kompetensi tugas tertentu yang sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Pada tahun 2006 uji coba kurikulum dihentikan diganti dengan Kurikulum KTSP. Sedangkan kurikulum 2013 sebagai penyempurna kurikulum terdahulu.

Kurikulum perlu dikembangkan secara dinamis yang sesuai dengan perubahan dan tuntutan yang ada pada masyarakat. Dengan demikian perubahan kurikulum tetap mengacu pada kaidah yang berlaku sesuai dengan UUD 1945 dan Pancasila. Perubahan kurikulum ini merupakan sebagai faktor konsekuensi perubahan zaman. Faktor yang mempengaruhi perubahan zaman tersebut merupakan faktor internal Indonesia seperti sosial budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi serta sistem politik. Selain itu faktor eksternal juga mempengaruhi sebagai tingkat daya saing antar negara yang menentukan arah kurikulum pendidikan nasional.

Kurikulum yang dipakai saat ini adalah kurikulum 2013 Tingkat satuan pendidikan yang berfokus pada penguasaan pengetahuan yang kontekstual sesuai dengan lingkungan dan daerah masing-masing, yang menitik beratkan penilaian siswa pada tiga aspek diantaranya yaitu sikap meliputi kejujuran, kesopanan dan kesantunan, yang kedua aspek ketrampilan misalnya seperti melalui tugas praktik ataupun proyek sekolah dan yang ketiga aspek pengetahuan keilmuan di sekolah dasar kurikulum ini lebih berfokus pada pembentukan sikap dan ketrampilan siswa sedangkan keilmuannya lebih ringan. Kurikulum ini mengintegrasikan pada penguatan pendidikan karakter didalam pembelajaran. Lima karakter yang ditekankan dalam kurikulum ini diantaranya, religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Dalam kurikulum 2013 dikenal dengan istilah pendekatan *scientific*. Pendekatan ini lebih menekankan pada pembelajaran yang siswanya dituntut untuk aktif dan kreatif sedangkan guru sebagai fasilitator.

Pelajaran matematika di SD mempunyai peran yang cukup besar dalam kegiatan memberikan berbagai kemampuan pada siswa diantaranya ada kemampuan berfikir dan kemampuan memecahkan masalah dalam berbagai kehidupan. Hal ini sesuai dengan Puspitasari, R, dkk (2012:1) tujuan mata pelajaran matematika sebagai berikut (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, manipulasi matematika dalam membuat generalisasi menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan

matematika; (3) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (4) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri; (5) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat membentuk pola pikir orang yang mempelajarinya menjadi pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis, dengan penuh kecermatan namun, pengembangan sistem atau model pembelajaran matematika tidak sejalan dengan perkembangan berfikir anak terutama pada anak sekolah dasar. Materi yang dianggap logis dan jelas oleh para guru belum tentu dapat diterima oleh orang yang sedang mempelajarinya, hal ini merupakan yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi anak-anak. Pengalaman belajar matematika akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna apabila dalam proses pembelajaran siswa memahami berbagai konsep untuk memecahkan masalah pada pelajaran tersebut. Tujuan akhir pembelajaran matematika adalah agar konsep pembelajaran matematika disekolah dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran secara umum, merupakan istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal hingga akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran

sekaligus. Istilah model dalam pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari pada suatu strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, selain itu model pembelajaran digunakan oleh para guru sebagai pedoman atau panduan dalam melaksanakan pembelajaran dalam kelompok. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa memperoleh informasi, keterampilan, ide, cara berfikir, dan mengekspresikannya. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran mencakup suatu pendekatan pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Misalnya, model pembelajaran kooperatif meliputi kelompok-kelompok kecil siswa yang bertujuan untuk bekerjasama dalam tim. Dalam metode pembelajaran kooperatif guru memberikan informasi kepada siswa secara searah namun yang membedakan adalah setelah guru menjelaskan materi yang diajarkan, siswa diminta untuk berdiskusi dengan membentuk kelompok-kelompok kecil. Agar informasi yang didapatkan siswa tidak hanya dari guru saja melainkan juga dari bahan materi dan juga diskusi dengan teman.

Media adalah segala bentuk alat, sarana, penghubung untuk menyampaikan atau membawa suatu pesan dan gagasan sehingga dapat merangsang perasaan, perbuatan, pikiran, minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses interaksi belajar mengajar pada guru dan siswa.

Media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Substansi dari media pembelajaran adalah 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar 2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajara untuk belajar 3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar dan 4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik secara cetak maupun audio, visual dan audio visual .

Keaktifan adalah aktivitas atau kegiatan atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat melatih berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu guru juga dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sebenarnya semua proses kegiatan belajar mengajar siswa mengandung unsur keaktifan, akan tetapi antara siswa yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Oleh karena itu, siswa harus berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya dalam memperoleh

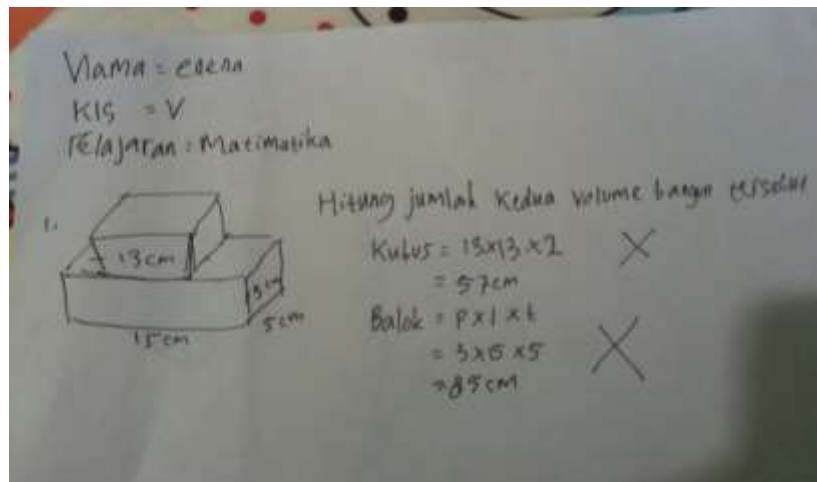
pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

Belajar aktif adalah siswa dapat mempelajari dengan cepat, tanggap, menyenangkan, penuh semangat, keterlibatan secara pribadi, dan mempelajari sesuatu dengan baik. Siswa aktif harus dapat mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikan dengan orang lain. Semua itu dapat dilakukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan penggambarannya sendiri. Keaktifan siswa yaitu suatu pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar secara aktif. Siswa secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang di berikan oleh guru dalam mata pelajaran yang telah disajikan. Keaktifan siswa ditujukan untuk untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan pembelajaran matematika di SD pada umumnya kurang diminati siswa. Hal ini dikarenakan pelajaran matematika kurang efektif. Ketika diadakan evaluasi sering menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dan tidak sesuai dengan harapan guru yang disebabkan siswa tidak memahami konsep dasar pada matematika sehingga nilai KKM tidak terpenuhi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar selama ini guru lebih cenderung menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dari pada melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga

pembelajaran menjadi membosankan. Akibatnya banyak siswa kurang memahami konsep materi pelajaran yang diberikan. Selain itu banyak siswa beranggapan matematika pelajaran yang sulit karena mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Pembelajaran matematika juga belum menggunakan pendekatan, model dan metode yang bervariasi inovatif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya menerima pengetahuan yang disampaikan guru dan siswa tidak aktif untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam menggali pengetahuan mereka, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan konsep matematika yang dicapai oleh siswa. Apabila hal ini terus dibiarkan maka akan berpengaruh buruk pada pemahaman siswa sehingga mengakibatkan siswa tidak dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum pada mata pelajaran matematika.

Salah satu materi yang dibahas dalam matematika adalah persoalan memecahkan konsep dasar bangun ruang. Soal yang diberikan dalam bentuk uraian secara tulisan. Soal pada observasi awal berupa gambar balok dan kubus yang digabungkan menjadi satu, soal tersebut mengintruksikan agar siswa menghitung jumlah volume kedua blok tersebut, namun banyak siswa yang belum paham terhadap konsep bangun tersebut untuk menyelesaikan soal bangun ruang, terlihat siswa belum memahami konsep dengan membedakan mana panjang, lebar dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut:



gambar 1.1 observasi pemahaman konsep 1

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan solusi berupa penggunaan model pembelajaran baru yang lebih menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif dalam melakukan aktivitas belajar sehingga memahami konsep dasar matematika. Peneliti menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif learning tipe (VAK) *Visual Auditory Kinestetik* Berbantu Vidsymath, karena siswa dilibatkan dalam tiga unsur yaitu gaya belajar *multi-sensorik* yaitu penglihatan, pendengaran dan gerakan. Gaya belajar *multi-sensorik* ini mempresentasikan bahwa guru sebaiknya tidak hanya mendorong siswa untuk menggunakan modalitas saja tetapi juga berusaha mengkombinasikan semua modalitas untuk memberi kemampuan yang lebih besar dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswa sehingga pembelajaran menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan maka siswa akan lebih aktif untuk belajar dan memudahkan memahami materi, begitu juga akan merangsang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Kelebihan penggunaan model pembelajaran (VAK) *Visual Auditory Kinestetik* antara lain pembelajaran akan lebih efektif karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar, mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi dan diskusi aktif, mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa, dan siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar karena model ini mampu melayani keutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata. (Shoimin, A. 2014:228).

Psymath merupakan salah satu alat peraga yang berupa point easy yang berupa video matematika yang mementingkan pengalaman belajar langsung, sehingga menyenangkan bagi siswa. Pengalaman belajar langsung dengan cara mengingat atau *visual*, belajar dengan mendengarkan (*Auditory*) dan belajar dengan gerakan ataupun emosi (*kinestetik*). Psymath dapat diartikan bahwa ketika pembelajaran dapat memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya, sehingga dengan psymath ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar langsung dengan bebas menggunakan modalitas untuk mencapai pemahaman dalam pembelajaran yang efektif.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah terurai di atas, maka dapat diidentifikasi untuk permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Matapelajaran matematika dianggap sebagai matapelajaran yang menakutkan sehingga kurang diminati siswa.
2. Siswa mengalami kesulitan karena tidak memahami konsep yang telah diajarkan oleh guru sehingga banyak siswa yang tidak memenuhi KKM ketika diadakan ulangan harian.
3. Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Guru tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia karena guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang ada dalam latar belakang maupun identifikasi masalah maka dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti adalah Pengaruh keaktifan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif learning tipe *Visual Auditory Kinestetik* berbantu psymath terhadap pemahaman konsep matematika kelas v dan Kriteria Ketuntasan Minimum pemahaman konsep matematika siswa kelas v pada model pembelajaran kooperatif learning tipe *Visual Auditory Kinestetik* berbantu psymath.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan judul penelitian tersebut, maka dapat dirumuskan untuk permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh keaktifan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif learning tipe *Visual Auditory Kinestetik* Berbantu Psymath terhadap pemahaman konsep matematika kelas v?
2. Apakah pemahaman konsep matematika siswa kelas v pada model pembelajaran kooperatif learning tipe *Visual Auditory Kinestetik* Berbantu Psymath dapat memenuhi KKM?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai, demikian juga dalam melaksanakan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh keaktifan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif learning tipe *Visual Auditory Kinestetik* Berbantu Psymath terhadap pemahaman konsep matematika kelas v.
2. Untuk mengetahui Apakah pemahaman konsep matematika siswa kelas v pada model pembelajaran kooperatif learning tipe *Visual Auditory Kinestetik* Berbantu Psymath dapat memenuhi KKM.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari kegiatan penelitian ini diharapkan secara teoritis dan praktis dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

1. Secara teoritis
 - a. Sebagai suatu karya ilmiah yang diharapkan peneliti dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam perkembangan pengetahuan khususnya dalam dunia pendidikan.

- b. Untuk menambah referensi atau bahan acuan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Secara praktis

Baik secara langsung maupun tidak langsung penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

a. Guru

Dapat menemukan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

b. Siswa

Dapat mengetahui pemahaman siswa dengan pemberian kebebasan dalam belajar secara aktif dan kreatif sesuai dengan perkembangan afektifnya terutama dalam hal kemampuan pemahaman konsep dasar matematika .

c. Sekolah

Dapat memberikan motivasi kepada semua guru agar melaksanakan pembelajaran secara efektif dan intensif, sehingga menumbuhkan daya saing terhadap keberhasilan prestasi sekolah.

d. Peneliti

Mendapat pengalaman langsung tentang berbagai masalah yang timbul dalam proses pembelajaran yang terjadi sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.