

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah lembaga yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam lingkungan pendidikan tersebut anak yang tadinya tidak tau apa-apa menjadi tau dan dapat memahami serta belajar berbagai ilmu. Pendidikan merupakan sarana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak dalam ranah afektif, kognitif, serta psikomotor. Pendidikan juga merupakan sebuah wadah atau tempat bagi anak untuk tumbuh dan berkembang dengan baik melalui penanaman karakter sejak dini supaya nantinya pada saat dewasa mempunyai watak dan perilaku yang baik serta mandiri dalam menyikapi berbagai masalah.

Dalam rangka mempersiapkan lulusan Pendidikan memasuki era globalisasi yang penuh tantangan dan ketidakpastian, diperlukan pendidikan yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata dilapangan. Untuk kepentingan tersebut Pemerintah melakukan penataan kurikulum. Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang pernah diujicobakan pada tahun 2004. KBK (*Competency Based Curriculum*) dijadikan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam seluruh jenjang pendidikan dan jalur pendidikan.

Menurut Bruner (Trianto, 2007: 33) ‘Belajar akan lebih bermakna bagi siswa jika mereka memusatkan perhatian untuk memahami struktur materi yang dipelajari. Untuk memperoleh struktur informasi, siswa harus aktif dimana mereka harus mengidentifikasi sendiri prinsip-prinsip kunci dari pada hanya sekedar menerima penjelasan dari guru’. Sedangkan menurut Slameto (Afandi dkk, 2013: 1) mendefinisikan ‘belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya’. Sejalan dengan pendapat tersebut Mengutip dari Suparno (Trianto, 2007: 29) ‘Belajar menurut pandangan konstruktivis merupakan hasil konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang’. Pandangan ini memberi penekanan bahwa pengetahuan kita adalah bentukan kita sendiri. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi positif yaitu matematika. Pembelajaran matematika yang diterapkan disekolah saat ini merupakan *basic* atau dasar yang sangat penting dalam keikutsertaannya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Di Indonesia mata pelajaran matematika diberikan sejak kelas I sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa matematika sangat penting dalam jenjang selanjutnya dan matematika berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Materi pembelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu mulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep-konsep yang lebih sulit.

Menurut Sierpinska (Fatqurhohman, 128) ‘pemahaman merupakan suatu hal yang nyata sebagai pengalaman mental seseorang yang potensial atau

aktifitas kognitif yang berlangsung pada waktu yang lebih panjang'. Sedangkan Suherman (Zevika dkk, 2012: 45) menyatakan 'dalam matematika terdapat topik atau konsep prasyarat sebagai dasar untuk memahami topik atau konsep selanjutnya'. Pembelajaran matematika selama ini dipandang sebagai alat yang siap pakai, pandangan ini mendorong guru bersikap cenderung memberitahu konsep dan cara penggunaannya. dimana siswa belum memahami konsep matematika dan siswa disuruh menghafal rumus tanpa mengetahui rumus itu didapat dari mana. Pembelajaran yang demikian tidak kondusif, sehingga siswa menjadi sasaran pembelajaran yang pasif, dan menerima konsep dari guru saja. Tidak semua siswa dapat menghafal dengan baik tanpa memahami suatu konsep. Dalam hal ini menyebabkan siswa kurang kreatif terhadap proses pembelajaran matematika yang di sampaikan oleh gurukarena mereka cenderung malu untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya sehingga menimbulkan rasa takut salah dan kurang percaya diri dalam diri siswa. Jika kondisi pembelajaran seperti ini dibiarkan berlarut-larut menjadikan berdampak negatif karena siswa kurang kreatif dan kurang dalam memahami konsep matematika.

Beetlestone (Farida N, 2014: 11) menyatakan bahwa 'kreatif berarti melibatkan pengungkapan gagasan dan perasaan serta penggunaan berbagai macam cara untuk menemukan, mengeksplorasi, dan mencari kepastian untuk menyelesaikan suatu permasalahan'. Sedangkan Munandar (Sari dkk, 2016: 126) menyatakan 'Sikap kreatif adalah cara seseorang menerima atau menolak sesuatu yang didasarkan pada pandangan kecenderungan mental yang relatif

menetap seperti untuk memberikan gagasan yang baru, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri dalam memecahkan masalah, mempertanyakan segala sesuatu, dan mengambil resiko dalam membuat sebuah keputusan’.

Dalam konteks demikian diperlukan model dan metode yang inovatif, proses pembelajaran akan berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. dengan cara demikian siswa tidak akan terpaku dalam suasana pembelajaran yang kaku, membosankan dan monoton, berdasarkan masalah yang peneliti temukan mengenai sikap kreatif dan pemahaman konsep matematika yang rendah dikarenakan kurang tepatnya model dan metode yang dirasa kurang efektif dan efisien, maka timbul keinginan peneliti untuk membuat suatu perubahan di dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran.

Beberapa uraian fakta-fakta tersebut dikuatkan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDNegeriKuncir 02 Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Bapak Budianto, S.Pd. mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam matematika secara umum masih rendah. Hal itu ditunjukkan dari pembelajaran yang dilaksanakan belum dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa secara maksimal, hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman konsep siswa berdasarkan indikator-indikator pemahaman konsep. seperti, saat guru memintasiswa untuk memberikan contoh-contoh dari konsep yang telah dipelajari, sedikit sekali siswa yang dapat menjawab. Pada saat siswa diberi latihan, kebanyakan siswa hanya menyalin pekerjaan temannnya yang lebih pintar. Pemahaman konsep

siswa yang masih rendah juga terlihat pada saat guru meminta siswa menyebutkan kembali materi yang telah dipelajari, sebagian besar siswa tidak dapat menyebutkan kembali konsep yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Selain pemahaman konsep yang rendah, siswa juga kurang kreatif, hal ini terlihat berdasarkan indikator-indikator sikap kreatif yaitu pada saat guru menyampaikan materi siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ada yang mau bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya terkait materi pelajaran, mereka cenderung hanya diam dan takut jika salah, pada saat guru bertanya apakah siswa sudah paham atau belum mereka menjawab sudah namun pada kenyataannya saat diberikan soal masih ada yang menyontek temannya. Berdasarkan nilai ulangan harian matematika pada semester ganjil siswa kelas V SDNegeri Kuncir 2 Wonosalam, Demak diketahui lebih dari 50% dari jumlah siswa belum mampu mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 70 sesuai kriteria ketuntasan minimal yang digunakan di SDN Kuncir 02 Wonosalam, Demak.

Sebuah inovasi perubahan dan perbaikan dari kondisi sebelumnya untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan metode pembelajaran *Discovery learning* dalam penelitian. Metode pembelajaran *Discovery learning* yaitu metode pembelajaran dapat memberikan pengetahuan yang diperoleh siswa akan tersimpan lebih lama lagi dan mudah diingat. Metode pembelajaran *Discovery learning* menuntut siswa bekerja secara berkelompok menemukan masalah dan menyelesaikannya. Hal ini akan membantu siswa untuk kreatif dan memahami konsep matematika

dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Untuk mendukung metode *Discovery learning* dalam pembelajaran digunakan alat peraga *Geo Board* atau papan berpaku yang terbuat dari papan berbentuk persegi panjang atau bujur sangkar. Pada papan tersebut dibuat bujur sangkar-bujur sangkar kecil yang pada setiap titik sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih timbul. Dalam hal ini akan ditambahkan sebuah dadu yang tiap mata dadunya berisi rumus-rumus luas dari bangun geometri atau bangun datar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan sikap kreatif dan Pemahaman konsep matematika materi bangun datar melalui metode pembelajaran *Discovery learning* berbantuan media *Geo Board* Kelas V SDNegeri Kuncir 02. Peneliti memiliki harapan bahwa metode *Discovery Learning* berbantuan media *Geo Board* mampu meningkatkan sikap kreatif dan pemahaman konsep matematika sehingga dapat membantu dalam memahami materi bangun datar untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) belajar lebih besar dari sebelumnya.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di jelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah Sikap Kreatif dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas V SDN Kuncir 02 pada mata pelajaran Matematika Materi bangun datar?

2. Apakah Pemahaman Konsep dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas V SDN Kuncir 02 pada mata pelajaran Matematika Materi bangun datar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan sikap kreatif siswa kelas V SDNegeri Kuncir 02 dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran matematika yaitu materi bangun datar.
2. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDNegeri Kuncir 02 dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran matematika yaitu materi bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran Matematika.
 - b. Dengan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat meningkatkan sikap kreatif dan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan Media *Geo Board*.

- c. Dengan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan media *Geo Board* ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Matematika.
- 2) Dapat membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan sikap kreatif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal tentang cara belajar yang dapat dijadikan siswa lebih aktif dan interaktif.