

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses membentuk, mengarahkan, membatu, mengajarkan seseorang menjadi manusia yang terdidik dalam hal akademik ataupun dalam hal non akademik, yang akan mampu menghadapi tantangan kehidupan dan mampu bersaing dengan individu yang lain serta dapat menyelesaikan masalah yang akan di hadapi di masa depan. Dalam pengertian dasar pendidikan adalah proses menjadi, yakni menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat , watak, kemampuan dan hati nuraninya secara utuh (Hermino, 2014: 1).

Bahwasanya pendidikan merupakan proses pembentukan diri seseorang yang lebih terarah dengan potensi yang dimiliki, artinya seorang siswa tidak harus mendapatkan hasil persis seperti seorang gurunya, tetapi dalam melakukan pendidikan sangat penting di perlukan bantuan seorang guru sebagai fasilitator karena pada pendidikan modern sekarang ini pembelajaran lebih di pusatkan pada peserta didik, artinya seorang guru hanya berfungsi sebagai fasilitator tanpa terus – terusan menjadi pusat perhatian, pada modern ini pendidikan di Negara – Negara maju memang sudah berjalan dengan baik dengan memanfaatkan media dan sarana dan prasarana yang maksimal.

Pendidikan dalam arti sempit adalah pengajaran yang di selenggarakan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (Soyomukti, 2010: 40) Pendidikan seperti itulah yang diterapkan di Indonesia dimana seluruh peserta didik di didik di dalam ruangan dengan metode, model, dan pendekatan tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum 2013, tetapi masih ada juga beberapa sekolah dasar yang masih menggunakan KTSP. Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No.19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional (SNP) Bab 1 Pasal 1 Butir 15, KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing masing satuan pendidikan. Berbeda dengan tematik pada KTSP pembelajaran di fokuskan pada mata pelajaran itu sendiri artinya tidak ada sangkut paut atau hubungan antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Pendidikan di Indonesia juga mulai mengikuti perkembangan pendidikan yang ada di negara – Negara maju, tapi sangat di sayangkan masih banyak pula yang masih menerapkan sistem lama yaitu hanya dengan berceramah atau pemberian tugas pada peserta didik tanpa mempertimbangkan beban yang akan di terima oleh peserta didik. Namun kenyataanya pendidikan di Indonesia realitasnya masih menerapkan cara – cara lama, masih kurangnya media yang digunakan dan penggunaan model pembelajaran yang kuno, guna menumbuhkan semangat belajar peserta didik perlunya inovasi belajar yang harus di terapkan dengan merekayasa suatu pembelajaran untuk menghasilkan suasana dan hasil belajar yang berbeda,

sementara dalam pelaksanaan pembelajaran matematika masih terdapat kesulitan-kesulitan yang di alami siswa dalam menangkap pemahaman konsep matematika, sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang antusias, terlihat dari respon mereka ketika guru memberikan pertanyaan dan di lihat dari prestasi belajarnya.

Guna membangkitkan antusias siswa dan menanamkan ulang persepsi pada siswa bahwa pembelajaran matematika itu menyenangkan . Kita sebagai guru dan calon guru perlu berinovasi dalam melakukan pembelajaran di kelas tentunya dengan merekayasa pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran secara maksimal, karena dalam model inkuiri siswa di latih untuk berfikir secara kritis ketika menghadapi masalah yang ada dalam pembelajaran, inkuiri juga model yang sangat cocok digunakan di usia SD, inkuiri dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, tentunya dengan rekayasa pembelajaran yang sesuai serta penggunaan media yang cocok dengan materi yang di pelajari.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas perlu juga adanya dorongan atau motivasi yang timbul baik dari diri peserta didik maupun dari luar peserta didik sehingga dalam mengikuti pembelajaran siswa akan lebih antusias . Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktifitas – aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sadirman, 2016: 73) sudah sangat jelas

bahwasanya motif atau motivasi merupakan daya penggerak atau pendorong seseorang dalam melakukan sesuatu sehingga pekerjaan yang dilakukannya akan mencapai hasil yang maksimal, motivasi dalam pembelajaran juga memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan semangat belajar karena dengan adanya motivasi maka segala kemungkinan masalah – masalah atau gejala yang timbul dalam belajar akan dikerjakan dengan antusias, Sedangkan ada beberapa ilmuwan menerangkan secara kompleks mengenai definisi motivasi seperti , Motivasi sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, insensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang rumit dan berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap, dan sebagainya (Slameto, 2010: 170).

Dari beberapa pendapat para ilmuwan maka dapat di simpulkan motivasi merupakan suatu dorongan dalam diri seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan yang berkaitan dengan elemen yang ada dalam diri manusia itu sendiri, seperti sikap, minat dan sebagainya, kurangnya motivasi yang di berikan pada peserta didik SD N Gebangsari 02 berdampak pada semangat belajar, tentu hal tersebut juga bisa menjadi sebab rendahnya prestasi belajar yang di peroleh.

Dewasa ini dalam menghadapi kesukaran seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran perlu di tanamkannya motivasi dalam diri peserta didik menggunakan cara cara yang inovatif supaya suasana dalam melaksanakan pendidikan tidak menjenuhkan peserta didik, banyak sekali

sekolah yang kurang memperhatikan proses pembelajaran, mereka hanya mementingkan hasil semata, padahal dalam suatu pembelajaran tidak melulu kita mengincar hasil dan hasil, karena apa artinya sebuah hasil bila proses mendapatkannya tidak dengan cara cara yang baik, karena jika kita berpedoman bahwasanya proses yang baik akan menghasilkan hasil yang baik, tetapi jika kita mementingkan hasil apakah hasil yang baik sudah melewati proses yang baik, maka dari itu dalam masalah pendidikan maka alangkah lebih baiknya kita membenahi dulu proses yang berlangsung di dalamnya terutama dengan menanamkan motivasi dalam diri siswa yang akan berdampak pada diri siswa dan mendorong melakukan sesuatu lebih serius.

Dalam usaha membangkitkan motivasi dalam diri siswa memang tidak melalui proses yang singkat, motivasi juga dapat di tumbuhkan dari dalam diri siswa dan dari luar, misalnya ketika siswa memiliki obsesi tertentu dalam dirinya, ketika seorang peserta didik merasa ingin lebih baik lagi dan melakukan kegiatan yang dapat mencapai tujuannya itu dapat dikatakan motivasi dari diri mereka sendiri, sedangkan motivasi dari luar yaitu ketika nilai ujiannya kurang baik dan dia bertekad akan lebih baik atau ketika dia ingin di perhatikan gurunya maka peserta didik tersebut akan berusaha menjadi lebih baik dengan cara-cara apapun. Adapun Teori dari R. Gagne motivasi memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dalam teori teori R Gagne belajar bukan hanya mencari hasil melainkan pencapaian dalam memperoleh motivasi itu sendiri, artinya ketika seorang

peserta didik mendapatkan pengetahuan maka diawali dengan adanya motivasi untuk belajar (Slameto, 2010: 13). Guna membangkitkan motivasi siswa kita dapat melakukan dengan rekayasa pembelajaran tertentu menggunakan model dan media tertentu, keterkaitan antara penggunaan media sebagai penumbuh motivasi belajar peserta didik akan menghasilkan efek tertentu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebenarnya sudah dimulai dari dulu seperti menggunakan proyektor, gambar-gambar, tape recorder dan sebagainya, akan tetapi karena minimnya fasilitas di sekolah membuat penggunaan teknologi merupakan hal yang tabu dan jarang di terapkan.

Penggunaan alat bantu sangat membantu aktifitas proses belajar siswa (Danim, 2013: 1). merupakan bukti nyata bahwa sudah banyak yang membuktikan bahwa teknologi mampu membantu proses belajar, dengan kemajuan zaman sekarang ini penggunaan video di berbagai bidang komunikasi seperti berita, media seni dan sebagainya, maka dari itu penulis memiliki inisiatif menggunakan media video interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah.

Film atau video merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame*, dalam media ini setiap *frame* di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup (Sutjipto: 2011: 64) definisi yang di jelaskan bambang pada bukunya merupakan pengertian video dalam teknis lama akan tetapi memiliki intisari definisi video yang baik, dalam memperhatikan video individu pasti akan

mengalami rasa penasaran sehingga mereka akan selalu memperhatikan apa yang terjadi selanjutnya pada video tersebut, begitupun jika di kaitkan dengan pembelajaran maka sangat cocok bagi siswa sd terlebih pada fase tersebut mereka dalam menangkap pengetahuan masaih pada tahap operasional kongkret arinya mereka menangkap suatu pengetahuan berdasarkan apa yang di lihat langsung dengan matanya, sehingga akan menimbulkan rasa ingin tahu terhadap isi video yang sedang di putar.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Gebangsari 02 masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, terlihat dari hasil UAS mata pelajaran matematika tahun ajaran 2016/2017 masih terdapat 12 dari 43 peserta didik yang belum dapat mencapai KKM, tentunya itu semua terjadi tidak tanpa sebab, tentu ada sesuatu yang mendasari sehingga terjadinya hal tersebut, ketika peneliti mengamati pembelajaran di kelas guru masih kurang memanfaatkan media yang ada di sekolah, padahal peran media sangat penting dalam mendukung rasa ingin tahu siswa dan dapat pula di jadikan sebagai motivasi siswa, dalam menyampaikan materi pun guru masih menggunakan model yang konvensional yaitu dengan ceramah, murid juga sangat di bebani dengan tugas-tugas yang di berikan serta banyaknya tulisan yang harus di tulis, sehingga konsentrasi siswa terpecah ketika mengikuti pembelajaran, mereka bingung antara harus menulis materi yang di sampaikan atau mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan uraian yang sudah di jelaskan di atas dapat di simpulkan bahwa siswa masih kurang dalam memahami materi yang diajarkan terutama pada mata pelajaran matematika, pembelajaran dengan cara konvensional yang hanya menerangkan sebuah materi tanpa menggunakan alat peraga ataupun pembelajaran inovatif, padahal pada usia sekolah dasar peserta didik lebih mudah memahami suatu materi jika di jelaskan secara kongkret dengan benda- benda yang berkaitan, seperti ketika kita akan menjelaskan sebuah bangun datar maka kita harus memperlihatkan contoh bangun datar yang ada di sekitar peserta didik dan memanfaatkannya sebagai media, untuk itu menggunakan model inkuiri yang berbantuan video interaktif adalah merupakan alternatif pilihan yang digunakan oleh penulis guna melakukan pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, dukungan media video interaktif juga dapat di jadikan poin tambahan agar siswa lebih memiliki rasa ingin tahu yang dapat di jadikan motivasi belajar bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika.
2. Kurangnya motivasi belajar matematika.
3. Minimnya media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran.

4. Guru masih menggunakan model yang konvensional dalam melakukan pembelajaran matematika.
5. Hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Masalah yang di batasi dalam skripsi ini adalah:

1. Penelitian terbatas pada model inkuiri berbantuan media video interaktif.
2. Sasaran penelitian adalah prestasi belajar mata pelajaran matematika materi bangun datar, dengan standar kompetensi menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang serta penggunaanya dalam pemecahan masalah , dan dengan kompetensi dasar menghitung luas persegi dan persegi panjang.
3. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri Gebangsari 02.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis dapat menuliskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh motivasi belajar melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan video interaktif terhadap prestasi belajar matematika kelas III SD negeri Gebangsari 02 ?

2. Apakah prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran inkuiri dapat memenuhi KKM ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas maka penulis dapat menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi belajar melalui model inkuiri berbantuan video interaktif terhadap prestasi belajar matematika kelas III SD negeri Gebangsari 02.
2. Untuk mengetahui apakah prestasi belajar siswa melalui model inkuiri dapat memenuhi KKM.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini di kemukakan menjadi dua sisi, yaitu :

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang kurangnya dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan guna membuat inovasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Siswa mendapatkan pengalaman baru melalui pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri

- 2) Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika
- 3) Siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran matematika.
- 4) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran akan berkembang dalam menggunakan model inkuiri.
- 2) Guru mendapatkan pengalaman baru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif.
- 3) Menambah ilmu guru guna melakukan pembelajaran yang kondusif dan bermakna.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu sekolah
- 2) Meningkatkan peringkat sekolah.