

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita. Hal ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan. Karena itu, hampir semua bangsa menempatkan pembangunan pendidikan sebagai prioritas utama dalam program pembangunan nasional.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satunya adalah suasana belajar dan pembelajaran itu diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, ini berarti proses pendidikan itu harus berorientasi kepada siswa (*student active learning*). (Sanjaya, 2011: 2-3)

Dalam usaha mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya maka dalam suatu pembelajaran dibutuhkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat peserta didik menjadi pasif, karena peserta didik hanya mendengar, dan mencatat apa yang disampaikan guru sehingga peserta didik cenderung ramai saat pembelajaran berlangsung, hal ini mengakibatkan materi yang disampaikan guru tidak dapat bermakna bagi peserta didik.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan di setiap jenjang pendidikan, dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, karena matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti kegiatan PPL, banyak peserta didik yang menganggap matematika sulit dan tidak menyukainya. Hal ini disebabkan karena cara mengajar guru yang menggunakan metode konvensional dalam pengajaran sehingga peserta didik pasif. Demikian pula

yang terjadi di MTs. Miftahul Ulum Peganden, berdasarkan wawancara dan observasi peneliti pada tanggal 07 Oktober 2014, guru matematika di kelas VIII di MTs. Miftahul Ulum Peganden menyatakan bahwa masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran dan tidak suka dengan pembelajaran matematika. Banyak peserta didik yang keluar kelas saat pembelajaran karena ingin cepat mengakhiri saat pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dicari suatu pembelajaran yang tepat, yaitu suasana pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar peserta didik aktif dalam pembelajaran dan peserta didik tertarik untuk mempelajari matematika. Salah satunya adalah pembelajaran inkuiri.

Menurut Sanjaya (2011: 196) pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik (*student active learning*). Pembelajaran inkuiri adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menemukan sendiri suatu konsep materi pembelajaran melalui beberapa tahapan proses ilmiah. Kemudian, Menurut Kourilsky (dalam Hamalik, 2008: 220) pembelajaran inkuiri merupakan suatu strategi yang berpusat pada siswa dimana kelompok siswa mencari suatu jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu prosedur yang digariskan secara jelas. Oleh karena itu peneliti menggunakan pembelajaran inkuiri karena pembelajaran inkuiri melibatkan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep materi pembelajaran melalui proses ilmiah.

Materi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah luas permukaan kubus dan balok, materi ini diterapkan dengan pembelajaran inkuiri dimana peserta didik dapat terlibat aktif secara langsung menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok. Peneliti memilih materi tersebut karena pada saat peneliti mengisi bimbingan belajar, ketika peserta didik ditanya tentang apa rumus luas permukaan kubus dan balok, maka peserta didik hanya dapat menyebutkan rumusnya tanpa mengetahui dari mana rumus tersebut berasal.

Materi ini juga berhubungan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga peserta didik dapat menerapkan apa yang dipelajarinya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

Untuk dapat meraih hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran inkuiri ini, maka peserta didik memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas pembelajaran matematika. Selain itu perlu dilakukan usaha meningkatkan peran guru di kelas, serta dengan meningkatkan pengetahuan guru tentang bagaimana merancang dan melaksanakan pembelajaran sehingga menjadi efektif, efisien dan menarik terutama pembelajaran dengan menggunakan media.

Menurut Suprihatiningrum (2013: 319) media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima sebagai alat dan bahan yang membawa informasi yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi, rangsangan kegiatan belajar dan pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Bangun ruang sisi datar merupakan materi yang membutuhkan visualisasi yang jelas dalam pembelajarannya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat memvisualisasikan bangun ruang sisi datar dengan jelas dan mudah difahami peserta didik. Salah satunya adalah menggunakan media realistik. Media realistik adalah media nyata yang digunakan seorang pendidik dalam melakukan proses pengajaran yang dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penggunaannya media realistik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan kembali konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga peserta didik dapat memahami materi .

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Penerapan Pembelajaran Inkuiri dengan Media Realistik Materi Bangun Ruang Sisi Datar pada Peserta Didik Kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Peganden”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi bahasan dalam penelitian ini dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran inkuiri dengan media realistik materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Peganden ?
2. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar dengan menggunakan pembelajaran inkuiri dengan media realistik?
3. Bagaimanakah motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran inkuiri dengan media realistik pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Peganden?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran inkuiri dengan media realistik pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Peganden Manyar Gresik.
2. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Peganden setelah mengikuti pembelajaran inkuiri dengan media realistik.
3. Motivasi peserta didik selama pembelajaran inkuiri dengan media realistik pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII MTs. Miftahul Ulum Peganden Manyar Gresik.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Dengan adanya pelaksanaan penelitian ini, diharapkan memberi manfaat bagi:

### **1. Guru**

Pembelajaran inkuiri dengan media realistik sebagai alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

### **2. Peserta Didik**

1. Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.
2. Dapat dijadikan motivasi belajar bagi peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, menghargai orang lain, serta saling bekerja sama.

### **3. Peneliti**

Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran inkuiri dengan media realistik.

## **1.5 DEFINISI , ASUMSI DAN BATASAN MASALAH**

### **1.5.1 Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran inkuiri merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah melalui prosedur yang digariskan secara jelas sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.
2. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan yang berupa materi pembelajaran kepada peserta didik untuk merangsang peserta didik menjadi lebih aktif selama mengikuti pembelajaran.
3. Motivasi peserta didik adalah suatu tindakan yang mendorong peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran inkuiri dengan media realistik pada materi luas permukaan kubus dan balok yang dapat dilihat berdasarkan hasil angket motivasi peserta didik.
4. Materi bangun ruang sisi datar adalah bangun berdimensi tiga yang dibentuk oleh sisi berupa bidang datar.

### **1.5.2 Asumsi**

Agar penelitian ini nantinya dapat dipertanggung jawabkan, maka peneliti perlu mengemukakan asumsi yang mendukung penelitian ini, yaitu:

1. Instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran yang digunakan telah memenuhi syarat yang valid karena telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru bidang studi matematika.
2. Pengamat bersifat obyektif ketika memberikan penilaian terhadap motivasi dan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran inkuiri dengan menggunakan media realistik.
3. Peserta didik menyelesaikan soal tes sesuai dengan kemampuannya sendiri.

### **1.5.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap masalah yang akan dibahas, maka peneliti memberi batasan sebagai berikut:

1. Materi yang di kaji adalah materi pokok bangun ruang sisi datar khususnya sub materi pokok luas permukaan kubus dan balok.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media realistik. Media realistik adalah media nyata yang digunakan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran yang dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Media ini berupa kardus snack berbentuk kubus yang masing-masing sisinya seperti dadu, kemudian media yang satu lagi berupa kardus roti berbentuk balok.
3. Motivasi dalam penelitian ini adalah motivasi intrinsik, jenis motivasi yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri.