

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan dari pendidikan pada hakikatnya adalah bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang terus menerus dilakukan untuk dapat menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi sepanjang hayat (Hudojo, 2001). Artinya pendidikan sangat penting untuk bekal manusia dalam menghadapi perubahan keadaan didunia yang selalu berkembang.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang selalu digunakan dalam segala kehidupan. Seiring dengan peradapan dunia, sejarah ilmu pengetahuan menempatkan matematika pada bagian puncak hierarki ilmu pengetahuan. Sehingga pernyataan ini menimbulkan mitos bahwa matematika adalah penentu tingkat intelektualitas seseorang (Masyhur, 2008: 66).

Pendidikan matematika sangat berperan dalam kehidupan manusia karena dengan matematika seseorang dapat meningkatkan kemampuan bernalar, berfikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif. Namun dalam kenyataannya seperti yang diungkapkan oleh Maman dkk (2008) matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bahkan oleh sebagian pelajaran dianggap menakutkan.

Agar tujuan dari pendidikan tercapai dan maksimal, salah satu cara yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah dengan melakukan sebuah pengembangan model pembelajaran agar segala permasalahan-permasalahan atau kesulitan dalam pembelajaran bisa terpecahkan, sehingga akan didapat peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh di kelas IV MI Tarbiyatul Banin didapat bahwa hasil belajar pada SK 3 materi pengukuran didapat bahwa pada KD 1 sebesar 23,08% (3 peserta didik), KD 2 sebesar 30,77% (4 peserta didik), KD 3 sebesar 53,85% (7 peserta didik), KD 4 sebesar 53,85% (7 peserta didik) belum tuntas dari 13 peserta didik. Sedangkan pada Sk 4

materi bangun datar didapat pada KD 1 sebesar 38,46% (5 peserta didik) dari 13 peserta didik dan pada KD 2 sebesar 46,15% (6 peserta didik) dari 13 peserta didik belum tuntas dalam belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Kondisi di kelas yang memungkinkan peserta didik kurang memperhatikan disaat pembelajaran berlangsung yang mana peserta didik hanya mendengarkan, menulis dan mengerjakan tugas dari guru tidak ada ruang untuk beraktivitas atau berkreasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki mereka karena pembelajarannya berpusat pada guru sehingga disaat itulah siswa merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran tersebut. Mungkin dirasa model pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang variatif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang kondisi seperti inilah yang dinamakan dengan metode pembelajaran konvensional.

Menurut Djamarah dalam Kholik, (2011) metode Konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran, sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

Menurut Jauhar (2011: 3) bahwa pembelajaran *Konvensional* merupakan pembelajaran secara selektif, mengingat, dan menirukan tingkah laku gurunya. Dimana guru adalah sebagai titik pusat bukan lagi bertitik pusat pada peserta didik. Dengan pembelajaran tersebut, peserta didik merasa bosan karena aktivitas belajar peserta didik berkurang sehingga membuat proses belajar peserta didik merasa jenuh dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang diajarkan kurang begitu tertanam dalam ingatan mereka serta banyak dari mereka membuat gaduh saat belajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka yakni menurun.

Dari kejadian diatas, agar terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Banin kelas IV, maka salah satu metode pembelajaran sebagai alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan sebuah pembelajaran

penemuan (*Discovery Learning*) karena dengan belajar menemukan diharapkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan diharapkan materi yang disampaikan tertanam dalam ingatan mereka karena proses pembelajarannya dilakukan dengan secara langsung oleh mereka dengan menemukan sebuah konsep pembelajaran.

Menurut Hamiyah dan Jauhan (2014: 181) metode *Discovery Learning* merupakan suatu pengajaran yang menitikberatkan pada aktivitas peserta didik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator untuk mengarahkan peserta didik menemukan konsep, dalil, algoritma dan semacamnya. Menurut Suprihatiningrum (2012: 245) penemuan dibagi menjadi dua yakni *Free Discovery* dan *Guided Discovery Learning*. Menurut Sapriati (2009: 245) *Free Discovery Learning* adalah penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan. Sedangkan *Guided Discovery Learning* adalah pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang disampaikan oleh Endrawati, dapat disimpulkan bahwa Penerapan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri I Jurug dari siklus I sebesar 64% (18 siswa) dari 28 siswa mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 86% (24 siswa) dari 28 siswa. Dalam penelitian yang sama, disampaikan oleh Holomoan Hasugian dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan didapat rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 62,0 atau 73,33% (11 siswa) dari 15 siswa dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 82,7 atau 100% (15 siswa) dari 15 siswa.

Penelitian ini dilakukan di MI Tarbiyatul Banin Cerme Gresik kelas IV maka metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode *Guided Discovery Learning* dimana dalam proses pembelajarannya peserta didik masih perlu diberikan bimbingan didalam belajar sebelum menjadi seorang saintis. Penelitian ini dilakukan dengan model PTK (penelitian Tindakan Kelas), tujuan dari PTK adalah untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan

yang ada didalam kelas selama pembelajaran dan dengan metode GDL diharapkan terjadi sebuah peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti mengambil sebuah judul penelitian yang berjudul “ Pembelajaran matematika dengan metode *Guided Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Tarbiyatul Banin Cerme Gresik ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah pembelajaran matematika dengan metode *Guided Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan *Metode Guided Discovery Learning* pada kelas IV MI Tarbiyatul Banin Cerme.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik aktif dalam belajar menemukan yakni menentukan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok serta dapat membuat jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok serta dapat menyebutkan bentuk lain jaring-jaring kubus dan balok.

2. Bagi Guru

Sebagai inovasi guru dalam melakukan metode mengajar sehingga membuat peserta didik aktif.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sumber masukan untuk mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dasar.

1.5 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu memberikan definisi-definisi sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika adalah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan sumber dalam proses belajar mengajar yang sengaja dirancang untuk mempelajari konsep-konsep matematika.
2. Hasil Belajar
Hasil dari serangkaian proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.
3. Bangun ruang
Bangun ruang adalah merupakan bangun tiga dimensi yang memiliki ruang serta sisi-sisi yang membatasinya.
4. Jaring-jaring
Jaring-jaring adalah pembelahan sebuah bangun yang berkaitan sehingga jika digabungkan akan menjadi sebuah bangun tertentu.
5. Metode pembelajaran
Metode pembelajaran merupakan suatu proses atau cara yang telah disusun guru dalam bentuk nyata dan praktis untuk mengadakan hubungan dengan peserta didik sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pembelajaran tercapai.
6. Discovery learning
Discovery Learning adalah suatu metode pembelajaran dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam penemuan konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang sedang mereka pelajari melalui proses mentalnya sendiri.
7. Metode *Guided Discovery Learning*
Metode *Guided Discovery Learning* adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dimana peserta didik dapat

menemukan dan menyelidiki suatu konsep atau prinsip yang dilakukan atas petunjuk bimbingan dari guru.

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan agar dalam pembahasannya tidak keluar dari ruang lingkup penelitian. Batasan tersebut adalah

1. Penelitian hanya dilakukan di sekolah MI Tarbiyatul Banin Cerme kelas IV pada semester II tahun ajaran 2015-2016.
2. Penelitian ini hanya dilihat dari kemampuan peserta didik yakni berupa peningkatan hasil belajar dalam proses belajar menemukan sifat-sifat bangun ruang kubus dan balok selama berdiskusi.